CODEX

CAZADORES DE BRUJAS



WARHAMMER 40,000

GAMES WORKSHOP


LXVII

SEGUNDO LIBRO DE LA INQUISICIÓN

HERETICUS



CONTENIDO

Escrito por
Andy Hoare y Graham McNeill

Material adicional
Pete Haines, Phil Kelly y Anthony Reynolds

Diseño conceptual
Dave Andrews, John Blanche, Andy Chambers, Gordon Davidson, Jes Goodwin, David Gallagher, Paul Jeacock y Gav Thorpe

Producción
Michelle Barson, Dylan Owen, Mark Owen y Nathan Winter

Ilustración de cubierta
Paul Dainton

Diseño gráfico
Neil Hodgson y Stefan Kopinski

Ilustraciones interiores
Alex Boyd, Paul Dainton, Nuala Kennedy, Karl Kopinski, Adrian Smith, Andrea Uderzo y Sam Wood

Diseñadores de miniaturas
Tim Adcock, Adam Clarke, Juan Díaz, Jes Goodwin, Alex Hedström, Aly Morrison y Steve Saleh

'Eavy Metal
Kev Asprey, Pete Foley, Neil Green, Neil Langdown, Darren Latham, Seb Perbet, Keith Robertson y Kirsten Williams

Material de Hobby
Tammy Haye, Mark Jones, Graham Davey y Stephen Shepherd

Gracias a Eric Goldstein, Agis Neugebauer, James Teal, Clinton Wolf y a la antigua y honorable Orden de Tecnosacerdotes.

Extracto de la novela Malleus de Dan Abnett, cortesía de Black Library.

Créditos a la edición española
Traducción: Xavier Llobet y Elvira Navarro
Corrección: Héctor Madroñero y Vanessa Pina
Maquetación: Olga Giménez

ISBN: 1-84154-491-4

www.games-workshop.es
www.games-workshop.com

Código de producto: 03 03 01 08 005

CODEX CAZADORES DE BRUJAS

Sed bienvenido, sabio inquisidor, a los escritos secretos del Cazador de Brujas. En estas santas páginas, encontrará todo lo necesario para saber cómo coleccionar, pintar y jugar con un ejército de Cazadores de Brujas de Warhammer 40,000. Los ejércitos del Cazador de Brujas son poderosos y peligrosos y están liderados por los siniestros e implacables inquisidores del Ordo Hereticus. La cámara militante de esta santa orden es el virtuoso y pío Adepta Sororitas, las milenarias órdenes de mujeres guerreras cuyos orígenes se remontan hasta la infame Era de la Apostasía.

EL ORDO HERETICUS

El Ordo Hereticus es un organismo hermético dentro de la Inquisición que se fundó en los albores del Imperio con la misión de defender a la Humanidad de la miríada de peligros que suponen la bruja, el hereje y el mutante. Los inquisidores del Ordo Hereticus son individuos siniestros, cortados por un patrón muy diferente del de sus hermanos del Ordo Malleus y del Ordo Xenos, y sus misiones suelen consistir en perseguir a sus camaradas inquisidores que tienen trato con lo demoníaco y lo alienígena, ya que estas actividades se encuentran entre los crímenes más horrendos del Imperio. Tal es el poder que un inquisidor tiene en sus manos que puede requerir la ayuda de cualquier división de las fuerzas armadas del Imperio y nadie puede negarse a esta petición. Un inquisidor puede incluso requerir la ayuda de los Marines Espaciales en caso de que la amenaza sea mayor de lo que él y cualquier ejército reclutado en el lugar sean capaces de hacer frente.

Nacido tras los estragos causados por la Era de la Apostasía, cuando el demente Señor Vandire sumió al Imperio en uno de los períodos más sangrientos de su ya de por sí sangrienta historia, el Ordo Hereticus es el guardián del futuro de la Humanidad. Junto con su cámara militante, el Adepta Sororitas (también conocido como las Hermanas de Batalla), el Ordo Hereticus da caza a la amenaza más insidiosa de la Humanidad, el enemigo interior: la brujería, la herejía y la mutación, y la destruye.

Las Hermanas de Batalla son ejemplos vivos de todo lo que la Humanidad tiene de bueno, paradigma de la fe, la devoción y la pureza. Además de formar la cámara militante del Ordo Hereticus, las Hermanas de Batalla también componen el brazo armado de la Eclesiarquía, la descomunal organización dedicada a la adoración del Emperador y a la predicación del Credo Imperial. Al estar armadas con las mejores armas y armaduras que la Eclesiarquía puede ofrecer, se encuentran entre los mejores y más valerosos guerreros con los que puede contar un inquisidor.

"Estamos en guerra con fuerzas demasiado terribles para comprenderlas. No podemos sentir piedad por ninguna de las víctimas que han sido demasiado débiles para escoger el camino justo. La piedad nos destruye, nos debilita y se apodera de nuestra determinación. Eliminemos tales pensamientos, pues no son propios de un inquisidor al servicio de Nuestro Emperador. Alabemos su nombre, pues en nuestra resolución no hacemos más que reflejar su voluntad".

Inquisidor Enoch,
Reprobaciones de los Últimos Días

¿POR QUÉ CAZADORES DE BRUJAS?

Los Cazadores de Brujas forman un ejército de increíble originalidad que cuenta con una amplia variedad de mortíferas tropas y con el dominio del poder de la fe. Las Hermanas de Batalla están excepcionalmente bien equipadas con armas y armaduras de la misma calidad que las de cualquier capítulo de Marines Espaciales. Su fe y su devoción por el Emperador se pueden manifestar como una poderosa energía que dota a las Hermanas de todo tipo de habilidades milagrosas, como poder ignorar heridas que matarían a una persona normal o resistir impertérritas en situaciones muy desfavorables. Los inquisidores del Ordo Hereticus pueden utilizar varios instrumentos realmente temibles para perseguir a sus enemigos: artefactos milenarios benditos por los santos de mayor gloria y armas poderosas que se han ido conservando a través de los años para luchar contra las brujas y contra todo poseedor de poderes disformes. Junto a sus fieles servidores, los Cazadores de Brujas tienen a su disposición la combinación perfecta de habilidades, sea cual sea el enemigo. Además, todo inquisidor puede requisar una temible variedad de aliados para que luchen a su lado, desde los letales agentes del Oficio Asesinorum hasta los rabiosos arcoflagelantes y las imponentes máquinas mortales que son los castigos del penitente. Si andas tras un ejército que pueda confeccionarse como una fuerza de elite con un enorme potencial de posibilidades, este es tu ejército.

Una de las mayores ventajas de la lista de ejército de los Cazadores de Brujas es la facilidad con que se puede integrar en ejércitos ya existentes. Si ya cuentas con un ejército del Imperio como los Marines Espaciales o la Guardia Imperial, este puede incorporarse sin ningún problema a la lista de los Cazadores de Brujas. Por ejemplo, un jugador de Marines Espaciales puede decidir que su ejército esté liderado por una heroína del Adepta Sororitas y su escolta de hermanas celestes o un jugador de la Guardia Imperial podría añadir un par de pelotones de infantería a su ejército de Cazadores de Brujas. Por otro lado, también incluimos reglas mediante las cuales los oponentes de los Cazadores de Brujas pueden incluir en sus ejércitos unidades de traidores y mutantes, así como reglas para que su ejército esté a las órdenes de un hereje o de una bruja poderosa. También tienen la opción de conferir terroríficos poderes psíquicos al comandante de su ejército, ya que es perfectamente plausible que haya desarrollado sus poderes psíquicos latentes y encabece a su ejército contra aquellos que querían darle caza y acabar con él, ¡que es exactamente la misión de los Cazadores de Brujas!

Las miniaturas de la gama de los Cazadores de Brujas tienen un alto nivel de detalle y precisión, así que un ejército totalmente pintado queda realmente fantástico sobre el tablero. Por un lado, están las filas de las Hermanas de Batalla en sus relucientes y decoradas armaduras y, por el otro, están los inquisidores, únicos y muy originales, acompañados por sus séquitos. Aunque las Hermanas de Batalla son guerreras excepcionales y pueden desplegarse sin problemas en el campo de batalla como una fuerza independiente, es cuando se las combina con las potentes tropas a disposición de un inquisidor que llegan a ser realmente formidables; con todo, te harán falta muchas sesiones de juego para llegar a sacar el máximo provecho de los elementos más inusuales de la lista de ejército de los Cazadores de Brujas. Diviértete y que el poder de la fe te guíe en tu camino...



LA ECLESIARQUÍA Y EL ORDO HERETICUS

La Eclesiarquía ha sido la luz y la guía de los servidores del Emperador durante casi diez mil años y a través de algunas de las épocas más oscuras que se puedan imaginar. Tan grandes eran el carisma y la fuerza sobrenatural del Emperador que muchos ya empezaron a rendirle culto como dios mucho antes de su media muerte a garras del traidor Señor de la Guerra Horus. La traición del Señor de la Guerra había destruido prácticamente todo el Imperio, que estaba al borde de la anarquía. En aquellos aciagos días, la guía espiritual fue más necesaria que nunca y, cuando se extendió la noticia del sacrificio supremo del Emperador, todos los habitantes del Imperio comenzaron a adorarlo y glorificarlo. Aparecieron visionarios en una infinidad de planetas que empezaron a predicar que el Emperador seguía vigilando a los fieles y estos individuos inspirados por la divinidad atrajeron rápidamente a montones de discípulos. En muy poco tiempo, estos cultos se fueron extendiendo por toda la galaxia. Los más fuertes crecieron y prosperaron asimilando o erradicando a los más pequeños hasta que una secta en particular de fieles del Emperador llegó a dominar a todas las demás: el Templo del Emperador Salvador.

EL TEMPLO DEL EMPERADOR SALVADOR

Billones de billones reverenciaron al Emperador hasta que, a principios del 32° Milenio, casi dos tercios del Imperio quedaron unificados bajo su religión. Tan solo los guerreros del Adeptus Astartes y los adeptos del Culto Mechanicus quedaron exentos de los principios del culto al tener sus propias creencias, tradiciones y formas de adoración. Menos de un siglo más tarde, el Templo del Emperador Salvador fue reconocido como la religión oficial del Imperio y se le otorgó el título de Adeptus Ministorum o Eclesiarquía. El poder de la Eclesiarquía aumentó hasta llegar un punto en que su presencia en el consejo de los Altos Señores de Terra se hizo permanente. Gracias al apoyo del Adeptus Terra, el Ministorum extendió su influencia por todo el Imperio y todos los que no se unieron a sus filas fueron desterrados como paganos.

Al no tener rival en los asuntos espirituales, el Ministorum tomó medidas para garantizar que su control se extendiera a todas las facetas de la vida imperial. Se llegó al extremo de que los Altos Señores de Terra debían ser nominados por el líder del Ministorum, el Eclesiarca, al considerar que él era la voz del Emperador (creencia que el Ministorum no tuvo ninguna intención de desmentir). Al poco tiempo, el Ministorum se convirtió a la práctica en el señor del Imperio; dictaba la ley imperial, reunía ejércitos y decidía qué amenazas debían ser afrontadas. Sin embargo, a medida que aumentaba el poder del Ministorum, las fuerzas seculares del Administratum luchaban contra aquel control absoluto. Así dio comienzo una lucha por el poder que duró hasta el 41° Milenio. Y en medio de aquel torbellino de conflictos apareció la figura de Goge Vandire, 361° Alto Señor del Administratum.

LA ERA DE LA APOSTASÍA

A principios del M.36, Vandire desestabilizó el dominio total de la Eclesiarquía en una serie de osadas actuaciones manipulando abiertamente al Ministorum a través del asesinato y de la fuerza bruta. Tomó el control del Ministorum en lo que solo puede ser considerado un golpe de estado y ocupó el puesto dual de Eclesiarca y Alto Señor del Administratum sumiendo al Imperio en el período más sangriento de su historia desde la Herejía de Horus: la Era de la Apostasía y el Reino de Sangre. Vandire era un paranoico megalómano, veía complots y traiciones por doquier y su mente un rocambolesco laberinto de sospechas y engaños. Incontables millones de personas murieron víctimas de su Reino de Sangre y en su locura se destruyeron planetas enteros. Al principio de su sangriento reinado, Vandire descubrió en el planeta San Leor una orden de guerreros formada exclusivamente por mujeres y conocida como Las Hijas del Emperador, que el rebautizó como las Consortes del Emperador y transformó en sus guardaespaldas personales.

El Reino de Sangre se alargó siete décadas y millones de individuos ardieron en las hogueras de la demencia de Vandire. Según fueron pasando los años, Vandire se volvió cada vez más violento y sus cambios de humor cada vez más impredecibles. Desarrolló un mórbido temor a la luz y a menudo vagaba por los sombríos pasillos del Palacio Imperial, preso de desvaríos y declaraciones delirantes. Fue en aquel oscuro e inhóspito lugar en el que un mensajero solitario trajo la noticia que iba a poner fin al Reino de Sangre. En el mundo de Dimmamar, una secta conocida como la Confederación de la Luz se había hecho con el poder y había denunciado a Vandire como traidor. Liderada por un hombre llamado Sebastian Thor, la Confederación de la Luz propagó su mensaje a toda una población maltratada y ansiosa por deshacerse del yugo de la opresión, de modo que en muy poco tiempo un sistema tras otro fue uniéndose a Sebastian Thor.

Se reunió una descomunal flota de guerra formada por la mayor parte de las fuerzas armadas del Ministorum para aplastar a los sistemas rebeldes, pero poco después de partir fue destruida por una tormenta de disformidad de terrorífico poder en una zona del espacio a la que aún hoy se sigue llamando la Tormenta de la ira del Emperador. Destruida la mayor parte de las fuerzas del Ministorum, se produjeron grandes oleadas de rebeliones por todo el Imperio y montones de sistemas se declararon a favor de Thor y de la Confederación de la Luz. Como grandísimo orador que era, Sebastian Thor convirtió a millones de ciudadanos imperiales a su causa y se lanzó a por Vandire. Cuando la cruzada de Thor destruyó las pocas fuerzas leales al Eclesiarca que quedaban, los Marines Espaciales y el Adeptus Mechanicus (que en general se habían mantenido a la defensiva durante la Era de la Apostasía) fueron finalmente capaces de unirse a Thor y llegar a Terra.

El palacio imperial volvió a verse bajo ataque, aunque esta vez por parte de las fuerzas leales al Emperador. Durante meses, las murallas del palacio resistieron todos los asaltos hasta que al final el Adeptus Custodes, la guardia pretoriana del propio Emperador, buscó a Alicia Dominica, la cabecilla de las Consortes del Emperador, y a sus más leales camaradas. Los custodes las llevaron ante el Emperador, aunque sigue sin saberse lo que ocurrió entonces. Cuando emergieron de las entrañas del palacio, renunciaron al nombre de "Consortes" en favor de su título original como Hijas del Emperador y se dirigieron, presas de una furia que apenas podían controlar, hasta la cámara de audiencias de Vandire. Lo encontraron enfrascado en otra diatriba sangrienta y, deteniéndose solo para condenarlo por sus crímenes contra el Emperador, Alicia Dominica le cortó la cabeza al traidor. El Reino de Sangre había llegado a su fin.

"Habéis cometido la máxima herejía. No solo habéis traicionado al Emperador y os habéis apartado de su luz, sino que habéis profanado su nombre y casi habéis destruido todo lo que él se ha esforzado en construir. Habéis pervertido y deformado el camino que ha dispuesto para la Humanidad. Tal y como se afirma en vuestros decretos, no existe piedad alguna por tales crímenes ni piedad para tamaño criminal. Renuncio a vuestra soberanía; os asociáis con la oscuridad y no se os puede permitir seguir con vida. Vuestra sentencia se ha postergado ya durante mucho tiempo y ha llegado la hora de que muráis".

Palabras de Alicia Dominica al Alto Señor Goge Vandire

LA REFORMA

Sebastian Thor acabó convirtiéndose en Eclesiarca y el Ministorum cambió para siempre. Fundó el Sínodo Ministerial en Ofelia VII para mantener separados los poderes de la Eclesiarquía. El poder absoluto del Ministorum ya no recaería en un solo hombre para que así no pudiera aparecer otro Vandire. Se llevaron a cabo grandes cambios para que el Ministorum volviera a ser lo que había sido en un principio y, lo más importante de todo, se promulgó el Decreto Pasivo en 288.M36. Esta histórica ley impedía al Ministorum formar "hombres armados", de modo que Thor disolvió los ejércitos y las flotas que habían estado a las órdenes de Vandire e incorporó a las Hijas del Emperador en la jerarquía militar renombrándolas como la cámara militante del Adepta Sororitas,

las Hermanas de Batalla. A pesar de que aquello desagradó bastante a los recién reinstaurados Altos Señores de Terra, no pudieron oponerse a Thor, cuya insistencia en que las Hermanas se encargarían de administrar la Eclesiarquía y de hacer cumplir sus designios acabó de convencer a los que ponían en duda sus decisiones. Con todo, quizás el grupo más importante que vio la luz tras la Era de la Apostasía no fue en absoluto resultado de la voluntad de Thor, sino a petición de los amos secretos de las órdenes sagradas de la Inquisición del Emperador. Aquella nueva organización fue el Ordo Hereticus.

EL ORIGEN DE LOS CAZADORES DE BRUJAS

El Ordo Hereticus nació de las cenizas de la Era de la Apostasía con la intención de proteger contra el enemigo interior. Mientras que la Inquisición controla todos y cada uno de los aspectos del Imperio en general, la preocupación básica del Ordo Hereticus (o de los Cazadores de Brujas, tal y como suele llamarse a sus miembros) es la detención y el juicio del psíquico no autorizado, del hereje y del mutante. Dado que la misión expresa del Adepta Sororitas y la del recién creado Ordo Hereticus estaban tan íntimamente relacionadas, no pasó mucho tiempo antes de que los deberes y la jerarquía de ambas organizaciones pasaran a tener el mismo santo propósito. A pesar de que el Adepta Sororitas seguiría siendo para siempre el principal brazo armado de la Eclesiarquía, también se convirtió en la cámara militante del Ordo Hereticus.

El Ordo Hereticus, una división sombría de una organización ya de por sí envuelta en velos de misterio, es el guardián de la Humanidad, el vigilante a las puertas que protege a la Humanidad tanto de sus propias debilidades como de las amenazas que vienen de afuera. Los Cazadores de Brujas del Ordo Hereticus son individuos siniestros y temidos, con la piel pálida por los largos días que pasan en las cámaras de tormento de las fortalezas de la Inquisición o por las semanas que dedican a consultar textos antiguos que tratan de lo hereje y de sus maquinaciones.

La llegada de un inquisidor del Ordo Hereticus es recibida siempre con la misma dosis de temor que de respeto, ya que nadie sabe dónde se posará su penetrante mirada y sobre quién podrían llegar a recaer sus sospechas.

Además de supervisar a la Eclesiarquía para garantizar que las guerras de fe no sobrepasan su mandato o que su gran número de cardenales no reúnen más poder del que se considera necesario, el Ordo Hereticus vigila de cerca muchas otras organizaciones imperiales: el Adeptus Arbites, los Marines Espaciales y hasta los mismos miembros de la Inquisición. Supervisa la pureza tanto doctrinal como física y no hay nadie que escape a su jurisdicción. Hace falta ser muy valiente para cruzarse en el camino de un Cazador de Brujas, pues solo por oponerse a un miembro del Ordo Hereticus un individuo puede ser condenado y declarado hereje y Extremis Diabolus.



EL ADEPTA SORORITAS

El Adepta Sororitas se creó tras las reformas llevadas a cabo por Sebastian Thor en la Eclesiarquía en los últimos tiempos de la Era de la Apostasía, cuando las Hijas del Emperador se dividieron en dos órdenes: el Convento Prioris de Terra y el Convento Sanctorum de Ofelia VII.

LOS CIMIENTOS

Gran parte del Imperio seguía sufriendo los efectos de la devastación del Reino de Sangre de Vandire, de modo que, durante los primeros años de existencia de la Hermandad, Alicia Dominica encabezó guerras de fe contra un sinfín de pretendientes al puesto de eclesiarca que el Alto Señor renegado había dejado tras de sí. Silvana, Mina, Lucia, Katherine y Arabella, las Hermanas que se habían unido a ella ante el Trono Dorado, acompañaron a Dominica. Las Sororitas se vieron presas de una refulgente determinación de la que no se habían tenido muestras desde los legendarios tiempos de la Gran Cruzada y llevaron la ardiente llama del divino juicio del Emperador hasta los rincones más oscuros del Imperio.

Fue en el apogeo de la Reforma cuando se creó el Ordo Hereticus y no pasó mucho tiempo antes de que las dos organizaciones se unieran para perseguir objetivos comunes. Aunque los detalles están envueltos de misterio, la Hermandad y los Cazadores de Brujas formalizaron sus lazos de unión en un cónclave secreto al que se suele llamar entre susurros la Asamblea de Nephilim. En la Asamblea se declaró que las órdenes militantes del Adepta Sororitas se pondrían a disposición del Ordo Hereticus siempre que recibieran la orden por parte de un inquisidor debidamente nombrado, formando así la cámara militante de los Cazadores de Brujas. La Hermandad seguiría estando bajo los auspicios de la Eclesiarquía de forma permanente y retendría los derechos y las responsabilidades que le habían sido concedidos por Sebastian Thor. Hay quien dice que esto sucedió de esta manera porque los Altos Señores de Terra, en particular el Representante de la Inquisición en el Senatus Imperialis, no estaban dispuestos a permitir que la Eclesiarquía incumpliera el espíritu, y aún menos la ley escrita, del Decreto Pasivo. Bajo los términos de la Asamblea de Nephilim, la Eclesiarquía retendría a las Hermanas de Batalla como fuerza de combate y el recién formado Ordo Hereticus adquiriría una cámara militante totalmente leal.

También se rumorea que la información que Dominica y sus compañeras recibieron al ser presentadas ante el Trono Dorado coincidió de algún modo con los misteriosos objetivos del Ordo Hereticus. Se desconoce con exactitud cuál es la secreta misión conjunta que desempeñan ambas organizaciones, aunque es probable que esta solo sea conocida por los miembros de mayor rango y que muchos herejes hayan perecido víctimas de insoportables dolores como castigo por buscar tales conocimientos.

LA EXPANSIÓN

Con el tiempo, las órdenes militantes fueron creciendo y extendiéndose como organizaciones grandes y poderosas y el sucesor de Sebastian Thor, el Eclesiarca Alexis XXII, decretó que cada uno de los dos conventos se dividiera a su vez en dos órdenes militantes. El Convento Prioris se dividió en la Orden del Cáliz de Ébano, cuya primera líder fue Dominica, y la Orden del Sudario de Plata, dirigida por Silvana. El Convento Sanctorum se dividió en la Orden del Corazón Ardiente, encabezada por Katherine, y la Orden del Corazón Valeroso, bajo las órdenes de Lucia.

A finales del M.36, las Hermanas de la Batalla se habían convertido en sinónimo del poder temporal de la Eclesiarquía, hacían cumplir su dogma y llevaban a cabo sus guerras por toda la galaxia, además de apoyar al Ordo Hereticus en su función de cámara militante. Las órdenes se extendieron y establecieron conventos subsidiarios en planetas clave de todo el Imperio. Dominica, Katherine, Silvana y Lucia, que habían sido declaradas Santas en vida, llevaron a cabo hazañas que acabarían por hacerse legendarias incluso en una galaxia repleta de leyendas. No obstante, tales leyendas casi nunca tienen un final feliz, ya que primero Dominica y luego Silvana y Lucia fueron martirizadas por hombres malignos y celosos de su fe y de su pureza. Cuando Katherine fue asesinada por el Aquelarre de Mnestteus, su orden pasó a llamarse la Orden de Nuestra Señora Mártir por lo mucho que sus hermanas lloraron su muerte.

A mediados del M.38, el Eclesiarca Deacis VI creó dos órdenes más: la Orden de la Rosa Ensangrentada, con base en el Convento Sanctorum, y la Orden de la Rosa Sagrada, con base en el Convento Prioris. Ambas fueron fundadas por grupos de hermanas que veneraban a las otras dos compañeras de Dominica: Mina y Arabella y, aunque estas mártires (que ya hacía mucho tiempo que habían muerto) nunca dirigieron a sus órdenes a la batalla, cada una de estas fue fundada en su nombre; la Rosa Ensangrentada en honor a Mina y la Rosa Sagrada en honor a Arabella.

EL ORIGEN DE LAS ÓRDENES MILITANTES MENORES

A medida que la cantidad de guerreros de las órdenes militantes fue cambiando y pasó de un par de miles a muchos miles, los conventos subsidiarios empezaron a cobrar su propia importancia. Aquellas bases pequeñas y aisladas solían ser perfectas para responder a las peticiones de ayuda del Ordo Hereticus, así que con el tiempo acabaron por independizarse de las órdenes que las habían fundado y establecieron sus propias tradiciones, doctrinas, libreas y títulos. A pesar de que las seis órdenes originales son con mucho las órdenes militantes con más integrantes y más activas de todas, las nuevas órdenes militantes menores u Ordines Minores se hicieron especialmente útiles en las frecuentes batidas de pureza y pogromos llevados a cabo por los Cazadores de Brujas.

Las Santas en vida

Las heroínas más grandes del Adepta Sororitas pueden, bajo las circunstancias más excepcionales, ser declaradas Santas en vida. Tal ascensión solo suele producirse un puñado de veces cada milenio y cuando ocurre es motivo de gran júbilo en todos los planetas del Imperio.

Antes de declarar a alguien Santa en vida, un cónclave conjunto de la Inquisición y la Eclesiarquía debe confirmar primero que dicha declaración es cierta y el individuo en cuestión justo y puro. Algunas de estas asambleas han llegado a durar años, durante los cuales las distintas facciones discuten una y otra vez hasta alcanzar un acuerdo. Lógicamente, los más fervientes partidarios de la beatificación se encuentran entre los thorianos. Esta facción de la Inquisición considera que el gran santo Sebastian Thor era en realidad el recipiente a través del cual el Emperador pudo participar directamente en el curso de la historia y que en los incontables billones de miembros de la Humanidad existen otros ejemplos de tales "avatares". Otros, obviamente miembros del Ordo Malleus, se oponen a estas teorías, ya que ven en ellas la amenaza de la dominación por parte de los habitantes de la disformidad.

Una Santa en vida es un ángel vengador, un ser terrible y maravilloso de contemplar, pues brilla con la más pura de las luces y lleva la muerte y la destrucción al impuro. No obstante, no deja de ser cierto que las llamas que brillan el doble también se consumen el doble de rápido, ya que ningún ser humano es capaz de manejar tal poder para siempre. De ahí el nombre "Santa en vida", pues su ascensión es a la vez su martirio y su muerte es una profecía que se acaba cumpliendo por su propia naturaleza.

LA HERMANDAD Y LOS CAZADORES DE BRUJAS

A lo largo de la historia, las Adepta Sororitas han sido vitales en multitud de intervenciones militares, algunas de las cuales, a instancias del hermético Ordo Hereticus, puede que nunca se incluyan en la historia oficial del Imperio. Santa Aspira, la decimoctava canonesa de la Orden de la Rosa Ensangrentada, condujo a sus hermanas a una guerra de fe contra el Tirano de Denescura y liberó cien planetas con una fuerza formada por solo mil guerreras. Cuando el Archiconfesor Cornelius predicó la guerra de fe en la que los demagogos del Cisma de la Segunda Aureola acabaron ardiendo en piras de veinte metros de alto, fueron las guerreras de la Orden de la Rosa Sagrada las que eliminaron la fanática defensa del culto en el Palacio del Resplandor. Cuando el famoso Confesor Petasus llevó a cabo su pogromo contra los mutantes de Charak, fueron los lanzallamas de la Orden del Sudario de Plata, a las órdenes de la Canonesa Preceptora Chrisima, los que purificaron las calles de la maligna mancha de la desviación genética.

A pesar de que no existen registros completos de los hechos que puedan confirmarlo, se cree que fue la Orden de Nuestra Señora Mártir, bajo las órdenes del Cazador de Brujas Tannenburg del Ordo Hereticus, la que cayó sobre el Scriptorum de San Garrat, arrastró a cientos de escribas del Adeptus Terra hasta las cámaras de tormento de Némesis Tessera y prendió fuego al scriptorum. Los adeptos presentaron quejas formales a las más altas autoridades de Terra, pero estas se silenciaron cuando el Inquisidor Tannenburg aportó trescientas tinajas de muestra, cada una de las cuales contenía los restos conservados de un escriba con sus mutaciones anteriormente ocultas a la vista de todo el mundo. Dentro de sus tinajas, todos ellos tenían una mirada de terror mudo y mortal y su repugnante apariencia formaba una clara evidencia de los horrores que se escondían en el mismo corazón del Administratum.

LOS DEFENSORES DE LA FE

Mientras el 41° llegaba a su fin, las Adepta Sororitas se vieron involucradas en varios de los conflictos más infames de los que se tiene memoria. En Armageddon, la Orden de Nuestra Señora Mártir sufrió bajas tan graves por parte de los Orkos que cambió sus libreas y pasó de vestir túnica negra a una roja para honrar el martirio de las Hermanas que cayeron en la Colmena Tempestora.

Al término de aquel turbulento milenio, las Hermanas de Batalla del Adepta Sororitas se contaron entre la multitud de defensores de la Puerta Cadia, preparadas para sacrificarlo todo por el futuro del Imperio y de la Humanidad, con una fe que es un arma tan potente como sus bólteres y una devoción que es un escudo tan fuerte como su armadura.





EXTREMISTAS Y PURITANOS

Como en todos los demás ordos de la Inquisición, en el Ordo Hereticus conviven multitud de opiniones distintas sobre cuál es la mejor manera de hacer cumplir la voluntad del Emperador. Hay quien describe estas divisiones en términos de puritanos y extremistas, si bien, como con toda clasificación, esta resulta demasiado simplista. Al contrario que los otros ordos, en los que la distinción entre extremistas y puritanos es más nítida, las diferencias que distinguen un Cazador de Brujas extremista de uno puritano están mucho menos claras.

En el Ordo Hereticus existen todo tipo de filosofías distintas y, tal y como suele ocurrir, cuanto más extremas son las creencias de una facción, más tiende a parecerse esta a su postura opuesta. Para aquellos que llegan siquiera a enterarse del trabajo que el Ordo Hereticus lleva a cabo, la imagen del Cazador de Brujas es la de un severo guardián de la Humanidad, una figura paternal muy rigurosa que protege a aquellos que no pueden protegerse a sí mismos de las brujerías oscuras, de la herejía y de la mutación. Un Cazador de Brujas se ocupa de castigar a todo el que ose tener trato con la brujería y las blasfemias contra el Emperador, así como a los miembros de la Eclesiarquía que dejan de dedicarse al servicio del Emperador para lograr obtener poderes temporales. Los Cazadores de Brujas son individuos incorruptibles y puros que inspiran admiración y temor y que castigan toda encarnación de maldad con estrictas pero justas sentencias. Son implacables en su persecución de los enemigos del Emperador y, a pesar de que para alcanzar sus objetivos puedan verse obligados a sacrificar a miles de inocentes, estas no son sino pérdidas insignificantes cuando el precio del fracaso es tan grande.

Sin embargo, aunque existen muchísimos enemigos contra los que combatir, las maneras de combatirlos son igualmente numerosas y no es extraño que algunos Cazadores de Brujas utilicen las propias armas del enemigo para luchar contra ellos. Para algunos, estos inquisidores son extremistas, mientras que para otros son herejes. Hay muchos Cazadores de Brujas que cuentan con poderes psíquicos o que utilizan el poder de brujas encadenadas para cumplir sus objetivos y dar caza a sus presas y estos sirvientes del Emperador no pueden considerarse malignos. Contra los pregones de los extremistas de que en la batalla por el alma del Emperador deben emplearse todas las armas posibles, los puritanos rebaten que tan solo considerar tal medida implica condenarse a uno mismo. A los extremistas se los puede llamar así tanto por sus métodos como por el uso de los poderes psíquicos y tales individuos no desechan la posibilidad de utilizar brujas para perpetrar actos malignos con los que colaborar en la causa mayor.

A pesar de todo, estas diferenciaciones no son más que los puntos de conflicto más evidentes entre los Cazadores de Brujas. Aparte de las amenazas exteriores como la brujería y la muta-

ción, el Ordo Hereticus tiene que vigilar constantemente a la Eclesiarquía para garantizar que no aparezca ningún otro tirano como el demente Señor Vandire que sume al Imperio en una segunda Era de la Apostasía. Con todo, mantener una contacto tan estrecho con la Eclesiarquía entraña sus peligros; de hecho, algunos inquisidores han sido seducidos por las riquezas y el prestigio que puede aportar dicha afiliación. Ciertamente, ha llegado a darse el caso de que un inquisidor del Ordo Hereticus persiga a otro que se ha relajado en el cumplimiento del deber y ha permitido así que los clérigos corruptos de la Eclesiarquía se excedan en su autoridad y declaren guerras de fe para cumplir sus propios fines.

Más conflictivos todavía son los inquisidores que se niegan a dar crédito a la hipocresía inherente de su profesión. Una de las tareas más importantes que desempeña el Ordo Hereticus es la caza y exterminio de las brujas y de los psíquicos no autorizados, aunque resulta una cruel ironía que la prolongada existencia del Imperio dependa de seres de poderes parecidos. Los psíquicos son los que hacen posible la comunicación interestelar y el viaje por la disformidad y los que sostienen, además, la mismísima esencia del Emperador en Persona con sus vidas. Sin los psíquicos, el Imperio se derrumbaría y se fragmentaría en un millar de reinos estelares aislados que, sin la guía del Emperador, no tardarían en caer presa de los malvados habitantes de la disformidad. Para los Cazadores de Brujas ultrapuritanos, estos psíquicos, es decir, los navegantes, los astrópatas, los psíquicos autorizados e incluso los bibliotecarios de los Marines Espaciales, deberían ser injuriados y perseguidos igual que cualquier otra bruja y es en este punto en el que sus creencias dan la vuelta para convertirse en el reverso oscuro de los ultraextremistas.

"A pesar de que la Humanidad se encuentra al borde de esta gran apoteosis, debéis estar siempre atentos a los malogrados presagios de este cambio. Allí donde encontréis a los puros y a los fuertes, encontraréis también al impuro y al débil. Allí donde encontréis un solo ser digno de seguir viviendo, encontraréis también un millón de monstruosidades retorcidas y deformes para las cuales la muerte a vuestras manos será misericordiosa. Por esta razón, buscad primero al mutante, pues este nunca os ocultará su pecado y entre los suyos os será revelado aquello que buscáis. No obstante, estad siempre atentos, pues si llegáis a encontraros con uno que posea el don, tan solo uno entre mil psíquicos habrá sido lo bastante fuerte como para hacer frente a los peligros del Empíreo y se le permitirá seguir viviendo".

Advertencias sobre los deberes
del Cazador de Brujas.
Inquisidor Malich (suprimido en M.38)



LOS DEBERES Y LA ORGANIZACIÓN DEL ADEPTA SORORITAS

El Adepta Sororitas es una organización muy diversa y sus deberes reflejan los distintos aspectos de la vida del Imperio de los que se ocupa la Eclesiarquía, la organización que creó la Hermandad. La mayor parte con diferencia de los miembros de la Hermandad son Hermanas de Batalla de las órdenes militantes y el ciudadano imperial medio suele identificar el poder incontrovertible de la Eclesiarquía con una Hermana severa vestida con servoarmadura y armada con un bólter.

LAS ÓRDENES MILITANTES

Los deberes cotidianos de las órdenes militantes son muchos y variados, bastante diferentes de su función como cámara militante del Ordo Hereticus. Cada planeta de cierta importancia del Imperio forma parte de una de las diócesis cardenalicias y contiene por ello como mínimo una catedral eclesiárquica y multitud de sirvientes, dignatarios y clérigos. Una concentración tal de poder eclesiárquico tiene que estar bien defendida, de modo que en la mayoría de estos lugares existe una fuerza significativa de Hermanas de Batalla. Las Hermanas proporcionan una presencia visible y protegen lugares sagrados, escoltan a los jerarcas y garantizan que el ciudadano común muestre el debido respeto en presencia de los altos cargos de la Eclesiarquía y que las arcas se llenen durante la temporada de la recaudación.

El Imperio está atravesado por una compleja red de rutas de peregrinaje y las Hermanas son responsables de mantener la seguridad de aquellos que viajan por ellas. Son muchos los desdichados viajeros que, tras sufrir las emboscadas de piratas o de forajidos al atravesar el vacío espacial o zonas peligrosas y aisladas, han sido salvados de una vida de esclavitud gracias a la oportuna intervención del Adepta Sororitas.

Cuando la Eclesiarquía declara una guerra de fe, debe seguir los principios formulados por el Decreto Pasivo, según el cual la única fuerza de combate de que dispone es el Adepta Sororitas exclusivamente formado por mujeres. Junto con el Frateris Militia (bandas de civiles, seglares o fuerzas de defensa planetaria de apoyo), las Hermanas persiguen a los enemigos del Credo Imperial. Con solo pronunciar una palabra, un pomposo confesor puede predicar la destrucción de un planeta excomunicado y, cuando se requieren tales medidas, son las fanáticamente leales Hermanas de Batalla las que encabezan la marcha y eliminan a los enemigos del Emperador sin compasión ignorando las blasfemas declaraciones de inocencia que asaltan sus oídos.

Cuando no participan activamente en las guerras de la Eclesiarquía, las Hermanas de las órdenes militantes dedican su tiempo a la plegaria y el entrenamiento. De hecho, para el Adepta Sororitas ambas disciplinas son casi inseparables. Una Hermana puede dedicar muchas horas a permanecer arrodillada ante el gran altar de su convento ayunando y meditando acerca del significado de un pasaje de las Letanías de Fe antes de obtener una profunda visión al concluir su vigilia. Para las Adepta Sororitas, la penitencia y la automortificación forman una parte vital de su vida como devotas sirvientes del Emperador, pues solo a través de una extrema abnegación puede una persona llegar a hacerse una mínima idea del sacrificio que el Señor de toda la Humanidad llevó a cabo por sus fieles súbditos.

El régimen de entrenamiento que llevan a cabo las Hermanas de Batalla de las órdenes militantes se deriva de los valores marciales originales de las Hijas del Emperador, que fueron asentados en un principio por las amas de las Hijas en su fuerte sagrado de San Leor. Durante milenios, las Hermanas han prac-



ticado su original método de guerra combinando la doctrina de combate y la plegaria, lo que las permite realizar hazañas en el campo de batalla que parecen milagrosas a ojos de los indoctos. Las mejores practicantes de estas artes son las hermanas serafines y celestes, cada una de las cuales practica diversos estilos de combate que les permiten realizar misiones muy específicas en el campo de batalla. Las hermanas serafines utilizan retrorreactores y son expertas en el combate cuerpo a cuerpo, mientras que las hermanas celestes suelen desplegarse como escoltas de las líderes del Adepta Sororitas y concentran su ira contra los impíos en proteger a la persona a su cargo. Solo gracias al constante y riguroso entrenamiento y plegaria pueden estas especialistas mantener su pericia.

LAS ÓRDENES NO MILITANTES

El Adepta Sororitas también cuenta con una cierta cantidad de divisiones especializadas no militantes, las más famosas de las cuales son las órdenes famulatas, hospitalarias y dialogantes.

Las órdenes famulatas se compones de toda una red de chambelanes, consejeras y diplomáticas cuya función es garantizar que las familias nobles del Imperio colaboren para el bien de la Humanidad negociando tratados comerciales, alianzas y bodas entre familias. Se suele requerir el servicio de las famulatas en los séquitos de los inquisidores del Ordo Hereticus, sobre todo los de ideología thoriana, ya que su alto conocimiento de las líneas de sangre familiares puede resultar de inestimable valor en una investigación.

Las órdenes hospitalarias aportan cirujanas, médicas y enfermeras a todas las divisiones del ejército imperial (a excepción del Adeptus Astartes) y llevan a cabo actos de gran compasión en la ejecución de sus deberes. Los soldados a los que atienden suelen considerarlas como santas y muchos de ellos han sido beatificadas (la mayoría de las veces póstumamente) después de haber realizado alguna hazaña de gran valentía personal frente al enemigo. La Inquisición suele requerir la ayuda de las hermanas hospitalarias por varias razones. Para un Cazador de Brujas, la habilidad de la cirujana para mantener con vida a un individuo a pesar de haber sufrido las heridas más graves resulta de gran utilidad. En la persecución del hereje, incluso una hermana hospitalaria abandonará toda compasión por la profunda rabia que le supone que un hombre traicione al bendito Emperador Divino de la Humanidad.

Las hermanas de las órdenes dialogantes son eruditas y consejeras, expertas en la traducción de textos tanto humanos como alienígenas, tanto sagrados como blasfemos. Los inquisidores suelen emplear sus servicios a menudo, ya que sus habilidades pueden ayudarlos a resolver los códigos más complicados y revelar las referencias más ocultas con las que poder llevar ante la justicia a un traidor escondido. En el campo de batalla se dedican a leer en voz alta los textos sagrados y son expertas en comunicarse con cualquier fuerza local que haya reclutado el inquisidor superando toda barrera lingüística sin ningún problema.

LA CÁMARA MILITANTE

Las funciones que lleva a cabo el Adepta Sororitas lo convierten en la cámara militante ideal del Ordo Hereticus, el cual valora su fervor y su entrega por encima de los de cualquier otra organización. Las leyes milenarias que se asentaron tras la finalización de la Era de la Apostasía, en el momento de la fundación del Ordo Hereticus, permiten a los Cazadores de Brujas requerir los servicios del Adepta Sororitas cuando lo estiman necesario. De esta forma, las Hermanas se encuentran al servicio de la Inquisición llevando a cabo purgas de pureza por todas las organizaciones imperiales, persiguiendo clérigos apóstatas, desafiando a los capítulos de Marines Espaciales renegados, vigilando a los prisioneros más peligrosos del Ordo y actuando como guardias de las infames naves negras. Estos y otros mil deberes son los que se confían a las más pías de las sirvientes del Emperador.

"El Emperador es nuestro Padre y nuestro Guardián, pero nuestro deber también es proteger al Emperador".

LA ESTRUCTURA DE UNA ORDEN

Esta jerarquía también se aplica a las órdenes dialogantes, hospitalarias, famulatas, etc. Estas órdenes suelen operar en los niveles inferiores, principalmente misiones y comendadorías, con una preceptoría como nexo de unión. Por ejemplo, una misión de la orden famulata puede estar formada por un puñado de Hermanas enfrascadas en una delegación comercial interplanetaria, mientras que una comendadoría de una orden hospitalaria podría componer la plantilla de Hermanas que trabajan en un hospital de campo o en un campo de refugiados.



La orden está dirigida por una canonesa que suele recibir el título de canonesa superiora. Una canonesa de una orden menor en teoría está por debajo de la canonesa de la orden superior a partir de la cual se formó su orden.

Algunas órdenes, sobre todo las órdenes mayores, mantienen conventos subsidiarios, a los más grandes de los cuales se los llama preceptorías. El término también se usa para definir la unidad organizativa más grande que una orden es capaz de desplegar, que alcanza las 1.000 Hermanas de Batalla emplazadas en la misma localización. La canonesa al cargo de una preceptoría recibe el título de canonesa preceptora.

Este es el término utilizado para describir un convento pequeño, no más grande que una capilla y la guarnición de Hermanas de Batalla emplazadas para defenderla. Toda comendadoría depende de una preceptoría y el término también se usa para describir una subdivisión de una preceptoría que tiene el tamaño de una compañía y está formada por un máximo de 200 Hermanas de Batalla. A las canonesas al mando de una comendadoría se les llama canonesas comendadoras.

La misión es la unidad organizativa de menor tamaño del Adepta Sororitas y normalmente se compone de varias escuadras unidas para alcanzar algún objetivo específico. Una misión puede estar a las órdenes de una palatina o de una canonesa de rango superior dependiendo de la importancia del objetivo.

PODERES PSÍQUICOS DEL ORDO HERETICUS

Todo inquisidor o gran inquisidor puede elegir uno de los poderes psíquicos que aparecen a continuación. Los poderes psíquicos no cuentan para el límite de puntos que un personaje puede invertir en equipo. Por cada familiar que tengan, podrán contar con un poder adicional. Los poderes se usan de acuerdo con el reglamento de Warhammer 40,000. Un psíquico solo puede utilizar un poder psíquico mayor por turno de jugador. El psíquico debe superar un chequeo psíquico antes de poder utilizar el poder en la fase adecuada.

SENTENCIA DIVINA . . . . 30 puntos

Para un inquisidor, todo el que se le oponga es un hereje que lo único que se merece es la condenación eterna. Al invocar el poder del Emperador, el inquisidor pronuncia su sentencia, ante la cual muy pocos pueden permanecer impertérritos.

Sentencia Divina es un poder psíquico que se usa en lugar de disparar un arma en la fase de disparo. Debe señalarse una unidad enemiga que se encuentre a un máximo de 45 cm y que no esté trabada en combate cuerpo a cuerpo. Dicha unidad deberá superar un chequeo de desmoralización como si acabara de sufrir el 25% de bajas por disparos. Si el Liderazgo del inquisidor es mayor que el de la unidad enemiga, el chequeo se modifica por la diferencia. Por ejemplo, una unidad de la Guardia Imperial con un sargento veterano (L8), deberá obtener un resultado de 6 o menos con 2D6 en caso de que un gran inquisidor (L10) use el poder contra su unidad. Si falla el chequeo, la unidad objetivo se retirará inmediatamente según las reglas normales. Las unidades con la regla coraje o que ignoran los chequeos de desmoralización por la razón que sea no se ven afectados por este poder.

MARTILLO DE BRUJAS . . . . 20 puntos

Para llegar a usar los poderes de la Disformidad, un hombre debe haber superado muchas pruebas y los agentes del Emperador deben haberlo considerado digno de hacerlo. Todo hombre que no haya sido autorizado de esta forma es una bruja impura y deberá ser purgado por los poderes que el Emperador ha otorgado al inquisidor para evitar que las bestias de la Disformidad le esclavicen el alma.

Martillo de Brujas es un poder psíquico que se usa en la fase de disparo en lugar de disparar con un arma. No hace falta ver al blanco para usarlo y se puede utilizar aunque el inquisidor esté trabado en combate cuerpo a cuerpo. Se debe tirar 1D6 y el resultado determinará el número de psíquicos enemigos que deberán superar un chequeo de liderazgo (o, si no, sufrirán un ataque de los Peligros de la Disformidad) en cuanto la divina pureza del Emperador los consuma, empezando por el psíquico que esté más cerca del inquisidor y siguiendo con el siguiente más cercano hasta el último. Si se obtiene un resultado mayor que el número de psíquicos enemigos que haya en el tablero, cada psíquico sufre solo un ataque y los demás se pierden.

EL PUÑO DIVINO . . . . 10 puntos

Algunos psíquicos pueden hacer tangibles sus poderes mentales, de manera que aquello que toquen sufra daños catastróficos; y pueden llegar a cortar el adamantio con sus propias manos.

El Puño Divino es un poder psíquico que debe utilizarse al inicio de cualquier fase de asalto. Si se supera el chequeo, el atributo básico de Fuerza de quien utilice este poder se dobla hasta el inicio del siguiente turno. También se considera que el psíquico tiene un arma de combate cuerpo a cuerpo adicional. Este poder no ignora las tiradas de salvación por armadura ni afecta al orden de iniciativa en el que se resuelven los combates cuerpo a cuerpo. No puede utilizar ninguna otra arma hasta el inicio del siguiente turno, así que no puede beneficiarse de ninguna arma de energía ni de otros ataques cuerpo a cuerpo especiales.

HÁGASE SU VOLUNTAD . . . . 15 puntos

El inquisidor se transforma en una colérica manifestación de la divina voluntad del Emperador, dispensando su justicia con cada golpe e instigando el temor en todos sus enemigos con su ira sagrada.

Hágase Su Voluntad es un poder psíquico que se puede usar en la fase de asalto, antes de que el inquisidor haya llevado a cabo algún ataque. Cada herida no salvada que inflija el inquisidor contará como dos a efectos de determinar qué bando ha ganado el asalto.

MIRADA PURGATIVA . . . . 15 puntos
(Solo gran Inquisidor)

El gran inquisidor es un maestro veterano en el arte de dar caza al hereje. Gracias a su siniestra mirada es capaz de diezmar la voluntad del enemigo, ocupando su mente con la insoportable verdad de sus pecados hasta no dejar más que una silueta descompuesta y babeante.

Este poder deber usarse en la fase de disparo en lugar de disparar con un arma. El jugador que controla a los Cazadores de Brujas puede elegir como blanco a cualquier miniatura enemiga que posea la regla especial personaje independiente, que se encuentre a un máximo de 60 cm del gran inquisidor y que esté dentro de su línea de visión. Ambos jugadores deben tirar 1D6 y sumar el resultado que obtenga cada uno al atributo de Liderazgo de sus respectivas miniaturas. Si el gran inquisidor obtiene un número mayor que el de la miniatura enemiga, el Liderazgo del blanco se reduce en 3 durante el resto de la partida. Este poder solo se puede usar una vez contra cada blanco y no se podrá usar si dicho blanco está trabado en combate cuerpo a cuerpo. Si ambos jugadores obtienen el mismo número o si el gran inquisidor obtiene un número inferior, el poder no surtirá efecto.

AZOTE PSÍQUICO . . . . 20 puntos

El psíquico transforma su ira justiciera en crepitante energía y el mismo aire se agrieta cuando unos relucientes rayos espirituales destrozan a todo el que se interpone en su camino.

Este poder puede usarse en la fase de disparo del psíquico en lugar de disparar con un arma. Su perfil es el siguiente:

Alcance: 45 cm F: 5 FP: 5 Asalto 1D6

Efectúa las tiradas para impactar, para herir y de salvación de la manera habitual. Las tiradas de salvación invulnerables no pueden evitar las heridas causadas por el Azote Psíquico.

PALABRA DEL EMPERADOR . . . . 10 puntos

La fe de muchos inquisidores es tan fuerte que la mera entonación de cantos y liturgias hace que los ateos y las brujas se encojan de miedo.

Este poder psíquico se puede usar al inicio de la fase de asalto del enemigo, incluso aunque el psíquico esté trabado en combate. Todas las unidades enemigas que intenten asaltar al psíquico o a su unidad deberán efectuar un chequeo de liderazgo. Si no lo superan, no podrán efectuar ningún asalto durante este turno.

Atiende, adepto, pues tu viaje ha sido largo y van a confiar en ti como pocos. Los psíquicos representan el futuro de la Humanidad, la criatura ideal hacia la que evolucionará todo ser humano; una forma de vida más poderosa, más inteligente y más capaz. Dado que esta raza todavía es débil, sus miembros carecen de la fuerza mental necesaria para hacer frente a los peligros del universo psíquico. Si se permitiera a la nueva raza de psíquicos desarrollarse de forma libre y sin control, toda la Humanidad acabaría siendo destruida por completo. Aquellos pocos que conocen esta verdad la han protegido desinteresadamente durante casi cuatro milenios, desde el fin del gran cisma que propició el nacimiento de nuestra orden. Esta es nuestra única preocupación, pues el propio futuro de nuestra raza depende única y exclusivamente de nosotros.

Transcripción de textos censurados, de los archivos del Reclusium Getsemaní

EL SÉQUITO INQUISITORIAL

Todo sirviente tiene su lugar, sin importar lo inferior o lo modesto de su condición. Saberlo es su mayor consuelo; cumplir con su deber, su mayor sosiego y la satisfacción de su superior su mayor recompensa.

Codex Administratum

El Ordo Hereticus necesita contar con multitud de capacidades y habilidades para cumplir con su misión, por lo que esperar que una sola persona, aunque sea alguien tan excepcional como un inquisidor, las posea todas sería pecar de excesivo optimismo. Por esta razón, muchos inquisidores forman un dotado grupo de leales seguidores para que les ayuden en su trabajo. La autoridad de la Inquisición le permite a un inquisidor requisar todo lo necesario para el cumplimiento de su deber con el Emperador Inmortal de la Humanidad. Todo ciudadano imperial, desde el más importante gobernador planetario hasta el escriba de más baja estofa, debe atender a la convocatoria de un inquisidor. Dichos individuos suelen ser buenos camaradas y compañeros que el inquisidor ha reunido alrededor de su perenne misión de defender a la Humanidad, mientras que otros serán fuerzas locales reclutadas para una misión en particular. Los individuos especialmente útiles o valientes pueden acabar siendo asignados de por vida al personal del inquisidor y acompañarlo así por toda la galaxia en busca de herejes y mutantes que purgar allí donde se encuentren. Tales séquitos pueden variar mucho de tamaño, desde pequeñas bandas de dedicados guerreros hasta redes enteras de servicio, con cientos de consejeros y guerreros. Con todo, resultaría extremadamente extraño que un inquisidor lograra reunir a algo más que a un puñado de sus criados para alguna misión, aunque en ciertos informes imperiales se describe que el séquito del Gran Inquisidor Caetris, que tenía la misión de acabar con sus rivales y que provocó el inicio del cisma que lleva su nombre, estaba formado por cientos de integrantes.

Un inquisidor o gran inquisidor puede elegir cofrades inquisitoriales para formar su séquito. El inquisidor y su séquito solo ocuparán **una** opción en la lista de organización del ejército (C.G. en el caso de los grandes inquisidores y elite para los inquisidores). Forman una sola unidad y deben atenerse a las reglas de coherencia de escuadra.

Un inquisidor puede contar con hasta seis cofrades, mientras que un gran inquisidor puede llevar un séquito de entre 3 y 12 cofrades. Ningún inquisidor o gran inquisidor puede tener más de tres cofrades de un mismo tipo en su séquito. Los puntos de victoria de la unidad se determinan de la forma habitual.

Cualquier aumento de los atributos del inquisidor que se produzca a raíz de sus cofrades permanecerá inalterado aunque el cofrade en cuestión que provocó el aumento se retire del juego.

SÉQUITO INQUISITORIAL

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Cofrade	variable	3	3	3	3	1	3	1	8	6+

Equipo: el armamento utilizado abarca desde armamento digital hasta sierras mecánicas industriales. Se considera que van todos armados con una pistola láser y un arma de combate cuerpo a cuerpo, a menos que se especifique lo contrario en el perfil del cofrade.

En las oscuras calles de la ciudad, mis seguidores cumplieron con su cometido. Tenía ochenta sirvientes leales peinando las calles. En mis salas del hipódromo, aguardé, muerto de sed, tembloroso, distante.

Ravenor fue el primero en encontrar algo. Ravenor, ¿quién si no? Con su potencial, no iba a tardar mucho en abandonar su cargo de interrogador y convertirse en todo un inquisidor con pleno derecho.

Había encontrado la guarida de Beldame Sadia en las catacumbas bajo la iglesia abandonada de San Kiodrus. Me apresuré a responder a su llamada.

-Deberíais quedaros ahí -me dijo Bequin, pero yo la convencí de lo contrario.

-Tengo que hacerlo, Alizebeth.

Alizebeth Bequin tenía por aquel entonces ciento veinticinco años, pero seguía siendo tan bella y tan activa como cuando tenía una treintena, gracias a la discreta cirugía augmética y a un régimen de drogas juvenat. Encuadrados por el velo de su vestido de seda almidonada, su bello rostro y sus ojos oscuros se posaron sobre los míos.

-Te matará, Gregor -dijo.

-Si lo hace, será porque a Gregor Eisenhorn le ha llegado la hora.

Bequin miró a Aemos a través de la sombría sala, iluminada tan solo por la luz de las velas, pero este se limitó a negar tristemente con su viejo cráneo aumentado. Sabía que había ocasiones en las que era imposible discutir conmigo.

Bajé a la calle, donde las hogueras de gas seguían ardiendo y los borrachos enmascarados hacían cabriolas y no cejaban de armar jarana. Yo iba vestido todo de negro con un pesado guardapolvos de cuero negro.

A pesar de eso, a pesar de las llamas que me rodeaban, tenía frío. La fatiga y la falta de alimento me carcomían los huesos.

Miré la luna. Retazos de calor alrededor de un corazón frío y negro. Igual que yo, pensé, igual que yo.

Alguien había llamado a un carruaje. Seis hipinos pintados y embridados se detuvieron sosegadamente ante mí. Varios miembros de mi plantilla aguardaban por allí cerca y se aproximaron al verme salir a la calle.

Los evalué rápidamente. Todos buenas personas o no habrían pasado las pruebas para estar allí. Con unos pocos gestos mudos seleccioné a cuatro de ellos para acompañarme y ordené al resto que se ocuparan de otros menesteres.

Los cuatro elegidos subieron conmigo al carruaje. Mescher Qus, un ex Guardia Imperial de Vladislav; Arianrhod Esw Sweydyr, la espadachina de Carthae; y Beronice y Zu Zeng, dos mujeres de la Familia de Bequin.

En el último segundo, se le ordenó a Beronice salir del carruaje y Alizebeth Bequin ocupó su lugar. Bequin había abandonado el servicio activo hacía sesenta y ocho años estándares para desarrollar y dirigir su Familia, pero todavía había ocasiones en las que no se fiaba de su gente e insistía en acompañarme en persona.

Me di cuenta de que aquella era una de esas ocasiones porque Bequin no esperaba que yo fuera a sobrevivir y quería estar conmigo hasta el final. En realidad, yo tampoco esperaba lograr sobrevivir.

De Malleus, por Dan Abnett, cortesía de la Black Library

EL ACÓLITO .... 8 puntos
(Interrogador/explicador/notario)

Un inquisidor es un individuo sabio y resistente que ha sobrevivido el tiempo suficiente como para empezar a poder entrenar individuos capaces de seguir sus pasos. Dado que los inquisidores suelen haber estado en activo durante más de un siglo, solo aceptan a aprendices de inquisidor cuando están seguros de haber dominado las habilidades de su profesión. Aquellos a su cargo cumplen sus órdenes a rajatabla con la esperanza de alcanzar algún día el rango de su mentor. Todos los aspirantes a inquisidor deben empezar como explicadores para aprender cómo extraer la información mediante el dolor físico y a utilizar las herramientas de tortura; porque, al fin y al cabo, la Inquisición no ha adquirido su fama de la nada. Los pocos que sobrevivan hasta llegar al rango de interrogador son tanto hábiles como fuertes, ya que solo los más diestros logran sobrevivir a todas las batallas a las que deben acompañar a su mentor.

Si un inquisidor con un cofrade acólito sufre una herida, puede traspasar la herida al acólito. Tan solo se puede traspasar una herida por fase. Esto debe determinarse antes de efectuar ninguna tirada de salvación.

Cada acólito del séquito de un inquisidor puede equiparse con un máximo de 15 puntos de equipo de la armería de los Cazadores de Brujas.

EL SABIO .... 10 puntos
(Autoerudito/lexicomecánico/calculus logi/hermana dialogante)

Los inquisidores suelen contar con al menos un erudito o sabio en su séquito, ya que su gran capacidad para almacenar y procesar vastas cantidades de información resulta de vital importancia para rastrear y descubrir a los enemigos de la Humanidad. Sin embargo, sus quehaceres no se limitan al campo civil. El Cazador de Brujas puede contar con un calculus logi, un erudito, un lexicomecánico o una hermana dialogante como parte de su séquito, ya que todos ellos son extremadamente hábiles a la hora de calcular trayectorias, de comunicarse con la población local y de traducir textos antiguos que pueden conducir al descubrimiento y posterior eliminación del hereje. El sabio es capaz de procesar la información del campo de batalla más rápido que los cogitadores más avanzados y su pericia para predecir los movimientos del enemigo resulta de un incalculable valor para un inquisidor militar.

Si va acompañado por un sabio, el inquisidor obtiene +1 HP. En caso de tener más de un sabio en el séquito, el inquisidor o un miembro de su séquito podrá repetir una tirada fallada para impactar durante la fase de disparo, aunque deberá aceptar el segundo resultado.

EL GUERRERO .... 10 puntos
(Veterano de la Guardia Imperial/servidor de combate/serviarma/cruzado)

El inquisidor tiene afinidad por las misiones bélicas y sabe apreciar el valor de las armas. Se ha entrenado mucho tanto en el combate a distancia como en el cuerpo a cuerpo y siempre se asegura de estar bien equipado para luchar contra los esbirros de las brujas además de contra las brujas en sí. Se hace acompañar de excelentes y bien armados guerreros, capaces de ofrecerle fuego de cobertura o de protegerlo de los herejes y de los traidores. Dichos guerreros van desde la propia guardia personal del inquisidor hasta curtidos Guardias Imperiales y servidores de batalla alterados cibernéticamente que son más arma que hombre.

El inquisidor gana +1 HA si su séquito cuenta con al menos un guerrero.

Todos los cofrades guerreros tienen HP 4 (excepto el cruzado, que tiene HA 4), tirada de salvación por armadura 4+, un rifle infernal, sistema de puntería y granadas de fragmentación y perforantes.

Un cruzado **tiene que** cambiar el rifle infernal y el sistema de puntería por una espada de energía y un escudo de supresión por +10 puntos. El escudo de supresión cuenta como un arma de combate cuerpo a cuerpo adicional y ofrece al cruzado una tirada de salvación invulnerable de 4+.

Un Guardia Imperial veterano puede cambiar su rifle infernal por una de las siguientes opciones de armas: pistola infernal y arma de combate cuerpo a cuerpo sin coste en puntos adicional; escopeta sin coste en puntos adicional; lanzallamas por +5 puntos; rifle de plasma por +10 puntos; rifle de fusión por +10 puntos; lanzagranadas por +10 puntos.

Los servidores de combate **tienen que** cambiar su rifle infernal por un puño de combate y un arma de combate cuerpo a cuerpo por +15 puntos.

Los serviarmas **tienen que** cambiar sus rifles infernales por una de las siguientes armas: cañón de fusión por +25 puntos; bólter pesado por +15 puntos. Solo un serviarma por séquito inquisitorial puede equiparse con un cañón de plasma por +35 puntos.

EL FAMILIAR .... 6 puntos
(Querubín/servocráneo/ciberáguila psíquica)

Un inquisidor suele ir acompañado de familiares conectados psíquicamente a su señal telepática. Estos extraños seres artificiales no solo mejoran su nivel de alerta frente al peligro, sino que también actúan a modo de conductos psíquicos; un inquisidor con poderes psíquicos acompañado de un familiar ve incrementadas sus capacidades psíquicas sin tener que pagar el precio que normalmente ello implica.

El más común de estos seres es el servocráneo. Se construye a partir de los cráneos de fieles servidores imperiales y se les confiere fuerza motriz con pequeños motores antigravitatorios. Estos simbiontes psíquicos están conectados mentalmente al inquisidor y este puede darles órdenes, ver y oír a través de ellos e incluso atacar con ellos en caso de que la situación se vuelva desesperada.

Si un inquisidor tiene uno o más familiares en su séquito, obtiene un +1 a la Iniciativa. Por cada familiar con el que cuente el inquisidor, este podrá adquirir un poder psíquico más de los normalmente permitidos de la lista de poderes psíquicos de los Cazadores de Brujas (página 14). No obstante, solo puede usar uno de tales poderes por turno. Cuando el inquisidor se retira del juego, todos los familiares que tuviera se retiran con él. Si se retira al familiar, los poderes del inquisidor no se ven afectados.

Los familiares cuentan como si estuvieran armados con una sola arma de combate cuerpo a cuerpo.

EL PENITENTE .... 7 puntos
(Psíquico encadenado/bruja penitente/paria)

Una de las mayores recompensas de la misión de los Cazadores de Brujas es lograr salvar un alma y devolverla al redil del Emperador. Tras la purgación del dolor y de la confesión de sus pecados, unos pocos pecadores logran sobrevivir para arrepentirse de sus malas intenciones y empezar la larga tarea de expiar su malignidad. Aquellas brujas penitentes a las que se considera verdaderamente arrepentidas se las ata con poderosos amuletos, se las santifica con ungüentos sagrados y se les permite vivir con la condición de que protejan a su salvador de los ataques de otros psíquicos peligrosos. Al ser poco más que pararrayos psíquicos, deben soportar dolores constantes al servir de "toma de tierra" de los poderes blasfemos de los enemigos del inquisidor para así permitirle seguir con sus buenas obras.

Un inquisidor que cuente en su séquito con un penitente podrá disipar la energía de un ataque de poder psíquico dirigido contra él a través del penitente. El inquisidor y su séquito obtienen una tirada de salvación de 4+ contra los efectos de todo poder psíquico dirigido contra ellos o cuya área de efecto los alcance. Si se supera la tirada de salvación, el poder no surte efecto. Si el séquito del inquisidor cuenta con más de un penitente, la tirada de salvación será de 2+. En caso de que el inquisidor esté equipado con una capucha psíquica, podrá usar o bien a sus penitentes o bien la capucha para tratar de anular el poder enemigo, pero no ambos recursos. Un penitente se considera armado con una sola arma de combate cuerpo a cuerpo.

EL CIRUJANO .... 12 puntos
(Torturador/despellejador/hermana hospitalaria)

A menudo, la misión de un Cazador de Brujas no empieza hasta que no captura a su presa. A una víctima se le debe sonsacar tanto la información como el arrepentimiento, lo que suele hacerse en las profundidades de las mazmorras de un torturador con las herramientas al rojo vivo de su profesión. Tan expertos estudiantes de los entresijos de la anatomía humana conocen la cantidad exacta de daño que se puede infligir al frágil cuerpo de un sujeto antes de que fallezca. Saben causar la máxima cantidad de dolor con el mínimo esfuerzo y luego devolver la salud al destrozado cuerpo de la víctima para volver a empezar el proceso. Aunque el objetivo de las hermanas de la Orden Hospitalaria es muy distinto del objetivo del torturador, sus conocimientos del cuerpo humano y su habilidad en las artes de la curación no son menos importantes. Más de un inquisidor o soldado ha tenido razones para dar las gracias al Emperador por sus servicios y su habilidad de sanar hasta las heridas más graves.

Cuando va acompañado por un cirujano, un inquisidor podrá ignorar la primera herida que reciba cada turno siempre y cuando esta no fuera causa de un ataque de disparo que causara muerte instantánea o un ataque cuerpo a cuerpo que ignore las tiradas de salvación por armadura. En caso de contar con más de un cirujano en su séquito, podrá ignorar la primera herida que sufra cada turno sin que importe que esta produzca muerte instantánea o que haya sido causada por un ataque que ignora las tiradas de salvación por armadura.


extensions
box

REGLAS ESPECIALES DE LAS HERMANAS DE BATALLA

ESCUDO DE FE

Las Adepta Sororitas representan el paradigma de la fe y la pureza, de modo que la brujería, la herejía y la mutación son anatema para ellas. Las armas psíquicas pierden su capacidad para matar a su víctima directamente y se consideran como simples armas de energía. Los poderes psíquicos dirigidos contra cualquier unidad o personaje que posea la regla especial Adepta Sororitas o que se vea afectado por su área de efecto se anularán y quedarán sin efecto con un resultado de 5+ en 1D6 (se debe hacer una sola tirada por cada poder, aunque este afecte a varias unidades del Adepta Sororitas).

Los poderes psíquicos menores no tienen ningún efecto sobre las unidades del Adepta Sororitas ni sobre sus personajes, ni siquiera los de los psíquicos de su mismo bando que podrían tener un efecto beneficioso para ellas.

ACTOS DE FE

Los actos de fe son una manifestación de la divina voluntad del Emperador, pequeños milagros que pueden llegar a cambiar el curso de una batalla si se usan de la manera y en el momento más adecuados. A continuación, se describe cuántos actos de fe se pueden realizar en una partida y qué unidades pueden realizarlos.

Los Puntos de Fe

- Un ejército de Cazadores de Brujas que incluya determinadas Hermanas de Batalla cuenta con una cantidad de Puntos de Fe que se pueden emplear para tratar de realizar actos de fe. Ciertos personajes y unidades son devotos y aportan Puntos de Fe al total que posea un ejército, tal y como se especifica en la descripción de la lista de ejército.
- A lo largo de una partida se debe llevar la cuenta del total de Puntos de Fe de los que se dispone. Para ello puedes utilizar varios dados en cuya cara superior se lea el total de Puntos de Fe o usar algún otro tipo de marcador.

¿Quién puede llevar a cabo actos de fe?

- Toda unidad que cuente con la regla especial Adepta Sororitas a la que se le una o que cuente con un personaje con la regla especial devota, se considerará también devota mientras el personaje forme parte de la unidad. En tal caso, los actos de fe afectarán a toda la unidad.
- Si a una unidad de Adepta Sororitas se le asigna un personaje que no posea la regla especial devota, dicha unidad no podrá realizar actos de fe. La única excepción es si a la unidad se le asigna un sacerdote, en cuyo caso se contará como integrante de la unidad y podrá beneficiarse de todo acto de fe exitoso.
- En caso de que un personaje devoto se retire del juego como una baja, la unidad seguirá siendo devota hasta el final de la fase en que se haya retirado la miniatura.

Los chequeos de fe

- Cada intento cuesta un Punto de Fe.
- Se tira 2D6 y se compara el resultado con el número de integrantes de la unidad. Que el intento salga bien o no depende del acto de fe en concreto que se lleva a cabo (véase más adelante). Si no se supera el chequeo, el acto de fe no surte efecto.
- Una unidad no puede tratar de realizar el mismo acto de fe más de una vez por fase, aunque puede usar combinaciones de varios actos diferentes.
- Los actos de fe ignoran las reglas especiales que afectan o cancelan los poderes psíquicos y las miniaturas que los usan no se consideran psíquicos.

Los personajes independientes que realizan actos de fe

Los personajes independientes devotos pueden llevar a cabo actos de fe al operar de forma independiente o mientras formen parte de una unidad con la regla especial Adepta Sororitas, de modo que no podrán realizarlos si se unen a cualquier otro tipo de unidad. Mientras formen parte de una unidad devota, se usan las reglas normales para intentar actos de fe y se cuenta al personaje como integrante de la unidad. Cuando intenta realizar un acto de fe mientras opera de forma independiente, un personaje independiente devoto tiene que superar un chequeo de liderazgo sin modificar para conseguirlo.

El martirio

Cada vez que se retira a un personaje devoto como baja o que una unidad devota pierde a su última miniatura, el número de Puntos de Fe que dicho personaje o unidad aportara originalmente se añade al total de Puntos de Fe. Así, a medida que avanza la partida, dichos martirios irán aumentando el número total de Puntos de Fe disponibles para el ejército. Las unidades o los personajes devotos que abandonen el tablero debido a una retirada no aportan Puntos de Fe.

ACTOS DE FE

LA MANO DEL EMPERADOR

Al suplicar al Emperador que canalice su ira a través de sus cuerpos, las hermanas golpean a sus enemigos con una fuerza sobrenatural.

Fase: la fase de asalto de cualquier jugador.

Chequeo de fe: se debe obtener un resultado igual o **inferior** al número actual de miniaturas que forman la escuadra. Un resultado de 12 es siempre un fallo.

Efectos: se realiza el chequeo antes de tirar para impactar. Cada miniatura de la unidad suma +2 a su Fuerza y golpea con Iniciativa 1.

LA DIVINA PROVIDENCIA

Guiados por la voluntad del Emperador, los disparos y los golpes del devoto destruirán la armadura de sus enemigos con suma facilidad.

Fase: la fase de asalto de cualquier jugador o la propia de disparo.

Chequeo de fe: se debe obtener un resultado igual o **inferior** al número actual de miniaturas que forman la escuadra. Un resultado de 12 siempre es un fallo.

Efectos: se efectúa el chequeo después de determinar cuántas miniaturas son impactadas pero antes de tirar para herir. Al disparar, toda tirada que cause una herida con un resultado de 6 se considerará de FP1. En un asalto, toda tirada que cause una herida con un resultado de 6 se considerará como si fuera un arma de energía.

LA PASIÓN

Los fieles saltan y zigzaguean entre la confusión del combate acometiendo contra sus enemigos con una rapidez fruto de su santo fervor.

Fase: la fase de asalto de cualquier jugador.

Chequeo de fe: se debe obtener un resultado igual o **superior** al número actual de miniaturas que forman la escuadra.

Efectos: se efectúa el chequeo al inicio de la fase de asalto. En caso de superarlo, toda miniatura de la unidad obtendrá +2 a la Iniciativa. Este acto no se puede usar en la misma fase en la que se haya utilizado La Mano del Emperador y no tiene ningún efecto sobre las armas que siempre golpean en último lugar o con Iniciativa 1, ni tampoco altera los efectos de ningún tipo de granada.

LA LUZ DEL EMPERADOR

Las hermanas adquieren la indiscutible certeza de que a lo único que deben temer es a fallarle al Emperador de la Humanidad. Armadas con una fe tan grande, el enemigo no puede aterrorizarlas.

Fase: la propia fase de movimiento.

Chequeo de fe: se debe obtener un resultado igual o **superior** al número actual de miniaturas que forman la escuadra.

Efectos: se efectúa el chequeo al inicio de la fase. La unidad adquiere coraje hasta el inicio de su siguiente fase de movimiento, con lo que superará automáticamente todo chequeo de desmoralización o de acobardamiento que deba efectuar. Una unidad que se esté retirando y realice este acto se reagrupará sin necesidad de efectuar ningún chequeo de liderazgo, sean cuales sean las restricciones normales, además de adquirir coraje para el resto del turno.

ESPÍRITU DE LA MÁRTIR

Los rezos de las hermanas refuerzan sus cuerpos contra las armas del enemigo. Morirán cuando el Emperador esté dispuesto a aceptar sus almas y no antes.

Fase: la fase de disparo del enemigo o cualquier fase de asalto.

Chequeo de fe: se debe obtener un resultado igual o **superior** al número actual de miniaturas que formen la escuadra.

Efectos: se efectúa el chequeo al inicio de la fase. La unidad obtiene una tirada de salvación invulnerable igual a su tirada de salvación por armadura normal para el resto de la fase. Esta tirada de salvación no se puede combinar con ninguna otra.

EQUIPO DE BATALLA DE LA ADEPTA SORORITAS

SERVOARMADURA SORORITAS

La servoarmadura que portan las Hermanas de Batalla de la Orden Militante se basa en los mismos arcaicos sistemas de las que llevan los hermanos del Adeptus Astartes. Proporciona el mismo nivel de protección acorazada, aunque debe renunciar a los más avanzados sistemas de apoyo vital y a la capacidad de aumento de la fuerza con los que cuentan los Marines Espaciales, dado que a las Hermanas de Batalla no se les implanta la interfaz que permite a los Astartes conectarse totalmente a su propia armadura. A pesar de ello, las Hermanas de Batalla son una de las pocas fuerzas imperiales aparte de los Marines Espaciales a las que se les concede el derecho de portar tan formidables armaduras y a las que se entrena al máximo para aprovechar sus capacidades con los más mortíferos resultados.

TATUAJE DE LA FLOR DE LIS

Muchas hermanas portan señales de devoción tales como tatuajes, electrotatuajes y cicatrices rituales, con las que demuestran su lealtad hacia el Adepta Sororitas, la Eclesiarquía y el Imperio. Entre dichas marcas también se encuentra la flor de lis, que es el símbolo de la Hermandad, el icono de la Inquisición, rosas, alas y toda clase de variaciones de la iconografía de la Orden.

BÓLTER MODELO GODWYN-DYATH

Como arma de uso estándar de todas las Hermanas de Batalla desde la formación de las Órdenes Militantes, el bólter modelo Godwyn-Dyath no ha cambiado en milenios, básicamente debido a su excelente nivel de rendimiento comparado con otras armas de su clase. Sin embargo, para las Hermanas de Batalla, el Godwyn-Dyath es mucho más que una mera arma, es un símbolo del divino juicio del Emperador, el primero y más importante de la "santa trinidad" de bólter, lanzallamas y rifle de fusión con las que el Adepta Sororitas porta la justicia a los muchos y variados enemigos de la Humanidad.



EL ROSARIO ECLESIÁSTICO

Toda integrante de la Hermandad lleva uno de estos símbolos de la Eclesiarquía alrededor del cuello o colgado de la cintura en una cadenilla de cuentas de adamantio. Cada cuenta representa un acto de penitencia que su portadora ha llevado a cabo, aunque en el caso de los miembros de más años de servicio cada cuenta puede representar diez, cien o hasta mil actos de este tipo. Las Adepta Sororitas se esfuerzan siempre para rendir honor al sacrificio del Emperador tratando de imitar su ejemplo.

LIBREA

Esta Hermana de Batalla porta la librea de la Orden de Nuestra Señora Mártir. El rojo de la tela fue adoptado por la mayoría de preceptorías en memoria de las bajas que sufrió la Orden en Armageddon y lleva bordado el primer versículo del Fides Imperialis, el Himno de Batalla del Adepta Sororitas, enmarcado en líneas paralelas de hilo plateado.

SELLOS DE PUREZA

Muchas hermanas llevan sellos de pureza, unas escrituras y declaraciones piadosas de la santidad de su portador, como protección adicional de la mancha del impuro y del pecador. En el transcurso de la realización de sus deberes, una hermana puede ser testigo de las más terribles visiones, de modo que, cuantos más sellos de pureza porte, más horrores de ese estilo habrá tenido que afrontar. Cada sello es una bendición en contra de las fuerzas del desorden, de la disformidad y de la mutación, una súplica al Emperador de protección ante todo mal.

YELMO SORORITAS MODELO "SABBAT"



Este yelmo, el modelo estándar de la mayoría de Hermanas de Batalla desde el 38º milenio, cuenta con un respirador integral que permite a la hermana operar en el vacío absoluto durante limitados periodos de tiempo. El visor ofrece un completo filtro del espectro luminoso y sirve como amortiguador psicoocular limitado con el que la hermana es capaz de luchar donde un guerrero peor equipado se quedaría sin percepción debido a las condiciones adversas del campo de batalla. El segundo yelmo es una variante del modelo Sabbat que lleva el símbolo de la flor de lis de la Hermandad, un honor normalmente reservado a aquellas hermanas que han actuado con un coraje excepcional. También es común entre las escuadras de elite de las hermanas celestes.



ARMERÍA DE LOS CAZADORES DE BRUJAS

Los personajes pueden llevar hasta dos armas, una de las cuales puede ser un arma a dos manos. También puedes equipar con hasta 100 puntos de equipo a cada personaje, aunque ninguna miniatura puede contar con el mismo elemento de equipo más de una vez. Todos los elementos de equipo deben estar representados en la miniatura. En el caso de los inquisidores y los grandes inquisidores, se permite a los miembros de su séquito portar su equipo o parte de este, pero se considera a todos los efectos parte del equipo del inquisidor y no es destruido si la miniatura del séquito que lo porta ha de ser retirada del campo de batalla como baja. Aun así, el límite de armas de los inquisidores y grandes inquisidores sigue siendo de dos.

ARMAS A UNA MANO

Pistola bólter .... 1 pto.
Arma de combate cuerpo a cuerpo .... 1 pto.
Pistola infierno [2] .... 15 ptos.
Pistola de plasma .... 15 ptos.
Arma de energía .... 10 ptos.
Arma psíquica [1] .... 40 ptos.
Praesidium protectiva [4] .... 10 ptos.
Brasero del fuego sagrado .... 10 ptos.

ARMAS A DOS MANOS

Arma bendita [3] .... 30 ptos.
(una por ejército)
Bólter .... 2 ptos.
Combiarmas:
Bólter-lanzallamas .... 10 ptos.
Bólter-rifle de plasma .... 15 ptos.
Bólter-rifle de fusión .... 15 ptos.
Bólter-lanzaestacas .... 10 ptos.
Eviscerador .... 25 ptos.
Atrapahombres .... 5 ptos.
(solo el cofrade acólito)
Escopeta .... 1 pto.
Bólter de asalto .... 10 ptos.
Estaca de energía [1] .... 20 ptos.

PODERES PSÍQUICOS

Sentencia Divina .... 30 ptos.
Martillo de Brujas .... 20 ptos.
El Puño Divino .... 10 ptos.
Hágase Su Voluntad .... 15 ptos.
Mirada Purgativa .... 15 ptos.
(solo gran inquisidor)
Azote Psíquico .... 20 ptos.
Palabra del Emperador .... 10 ptos.

EQUIPO

Áuspex .... 2 ptos.
Implantes biónicos .... 10 ptos.
Libro de San Lucius [4] .... 5 ptos.
Armadura de caparazón .... 5 ptos.
Capa de Santa Aspira [3] .... 20 ptos.
Armamento digital [1] .... 10 ptos.
Excruciador [1] .... 5 ptos.
(uno por ejército)
Granadas de fragmentación .... 1 pto.
Amuletos hexagrámicos [1] .... 5 ptos.
Mandato inquisitorial [1] .... 40 ptos.
(uno por ejército)
Retrorreactor [3] .... 20 ptos.
Granadas perforantes .... 2 ptos.
Liber Hereticorum [1] .... 20 ptos.
Letanías de fe [3] .... 25 ptos.
Manto de Ophelia [3] .... 15 ptos.
(uno por ejército)
Arma de precisión .... 15 ptos.
Bombas de fusión .... 5 ptos.
Servoarmadura .... 10 ptos.
Rastreador psíquico [1] .... 15 ptos.
(uno por ejército)
Munición psíquica [1] .... 10 ptos.
Capucha psíquica [1] .... 20 ptos.
Ojo psíquico [1] .... 3 ptos.
Sellos de pureza .... 5 ptos.
Rosarius .... 25 ptos.
Estandarte sagrado
de la Orden Militante [4] .... 50 ptos.
(solo portaestandarte de las hermanas celestes)
Estandarte sagrado [4] .... 20 ptos.
(solo portaestandarte de las hermanas celestes)
Sarissa [4] .... 5 ptos.

MODIFICACIONES A LOS VEHÍCULOS

Algunos vehículos pueden contar con las siguientes modificaciones. En la lista de ejército se especifica qué modificaciones puede adoptar cada vehículo. Toda modificación debe representarse en el vehículo y cada una solo puede elegirse una vez por vehículo.

Pala excavadora .... 5 ptos.
Blindaje adicional .... 5 ptos.
Munición bendita [5] .... 10 ptos.
Promethium bendito .... 10 ptos.
Icono sagrado [5] .... 10 ptos.
Misil cazador asesino .... 15 ptos.
Amplificador de laudes [5] .... 10 ptos.
Bólter de asalto en afuste exterior .... 10 ptos.
Reflector .... 1 pto.
Descargadores de humo .... 3 ptos.

1 *Solo inquisidores y grandes inquisidores.*
2 *Solo inquisidores, grandes inquisidores y heroínas del Adepta Sororitas.*
3 *Solo heroínas del Adepta Sororitas.*
4 *Solo Adepta Sororitas.*
5 *Solo vehículos del Adepta Sororitas.*



Amuletos hexagrámicos

El inquisidor está protegido por poderosos ensalmos y cánticos de fe y devoción. Los psíquicos enemigos a 60 cm o menos que traten de utilizar algún poder psíquico que pueda afectar al inquisidor o a su séquito deberán realizar el chequeo psíquico con un -1 a su Liderazgo. Los efectos no son acumulativos.

Arma bendita

En la categoría de "arma bendita" se incluyen los artefactos más sagrados que las Órdenes Militantes llevan a la batalla, como la famosa Espada de la Amonestación, el Hacha de la Retribución y el Mayal del Castigo. Un arma bendita es un arma de energía de precisión que añade +2 a la Fuerza del portador. Solo una por ejército.

Arma psíquica

Las armas psíquicas son armas muy poderosas que tan solo pueden utilizar los psíquicos entrenados. Actúan como armas de energía, pero pueden efectuar un ataque psíquico capaz de matar directamente al enemigo. Efectúa las tiradas para impactar y herir y la tirada de salvación. Si al final el objetivo ha sufrido al menos una herida con esta arma, el psíquico deberá efectuar un chequeo psíquico. Deben aplicarse las reglas habituales sobre chequeos psíquicos y no se puede utilizar ningún otro poder psíquico ese mismo turno. Si se supera el chequeo, el oponente herido por el arma morirá, sin importar el número de heridas que haya resistido (para determinar el vencedor del asalto se contabilizarán las heridas realmente infligidas). Las armas psíquicas no tienen efecto especial alguno contra blancos que no posean un atributo de Heridas, como dreadnoughts, vehículos, etc. Además, tan solo puede efectuarse un chequeo psíquico, independientemente de cuántas heridas se hayan causado.

Arma de precisión

Un arma de precisión se rige por las reglas habituales de cualquier arma, solo que permite repetir una tirada para impactar fallida por turno. Las armas de precisión pueden adquirirse como modificación para cualquier arma que posea la miniatura y deben estar representadas en la miniatura mediante armas adecuadamente decoradas. No puede haber granadas de precisión.

El coste de 15 puntos es adicional al coste del arma, pero tan solo debe considerarse el coste de la modificación para el límite de 100 puntos de equipo por miniatura (por ejemplo, una arma de energía de precisión cuesta 10+15=25 puntos, pero en relación al límite de los 100 puntos solo se tienen en cuenta 15 puntos).

Armadura de caparazón
Una miniatura con armadura de caparazón cuenta con una tirada de salvación por armadura de 4+.

Armamento digital
Las armas digitales, reliquias antiguas al parecer creadas para el Imperio por una raza alienígena, son versiones miniaturizadas de armas como la pistola láser. Son tan diminutas que pueden montarse en un dedo o esconderse en joyas y son una herramienta muy valiosa para la Inquisición. Una miniatura equipada con armamento digital puede efectuar, además del resto de sus ataques, un ataque especial en combate cuerpo a cuerpo con un +2 a su Iniciativa que infligirá un impacto de Fuerza 4 con un resultado de 4+ en 1D6. Permite tirada de salvación por armadura.

Atrapahombres
El atrapahombres es un arma de combate cuerpo a cuerpo a dos manos. Por cada acólito armado con un atrapahombres que esté en contacto peana con peana con una miniatura enemiga, los ataques de dicha miniatura se reducirán en 1 hasta un mínimo de 1 ataque. Cada atrapahombres solo puede afectar a una miniatura enemiga.

Áuspex
Un áuspex es un escáner de corto alcance que se utiliza para detectar tropas enemigas ocultas. En caso de que se desplieguen infiltradores enemigos a 10D6 cm o menos de una miniatura con un áuspex, dicha miniatura podrá efectuar un disparo "gratuito" contra ellos (o hacer sonar la alarma en los escenarios de incursiones). Si la miniatura forma parte de una unidad, toda la unidad podrá efectuar este disparo. Dichos disparos deben efectuarse antes de iniciar la batalla y pueden causar la retirada de las tropas infiltradas. Deben aplicarse las reglas habituales de disparo.

Brasero del fuego sagrado
Se dice que este artefacto sagrado ilumina los rostros de los fieles y deja a los impuros envueltos en las tinieblas. En batalla, el brasero se puede blandir como un arma en combate cuerpo a cuerpo y cuenta con el combustible suficiente como para arrojar un chorro de llamas contra el enemigo. El brasero del fuego sagrado cuenta como un arma de combate cuerpo a cuerpo que, además, puede usarse una vez por batalla como un lanzallamas, siguiendo las reglas típicas del lanzallamas.

Capa de Santa Aspira
Esta magnífica capa de terciopelo y pieles fue bendecida en el Palacio Eclesiarcal de Terra para desviar los golpes de los enemigos del Emperador. La capa de Santa Aspira mejora en 1 la tirada de salvación por armadura de una miniatura, de forma que una heroína del Adepta Sororitas con servoarmadura y esta capa tendrá una tirada de salvación de 2+.

Capucha psíquica
La capucha psíquica permite a un Cazador de Brujas dispersar un poder psíquico que haya lanzado el enemigo. Debe declararse que se utiliza la capucha psíquica una vez determinado que el enemigo ha superado el chequeo psíquico, pero antes de que utilice el poder. A continuación, cada jugador tira un dado y suma al resultado el atributo de Liderazgo de su miniatura. Si el Cazador de Brujas obtiene un resultado superior al del psíquico enemigo, el poder habrá sido dispersado y no tendrá ningún efecto. Si el resultado de la miniatura enemiga es igual o superior, podrá usar el poder psíquico normalmente. La capucha psíquica se puede usar cada vez que una miniatura enemiga use un poder psíquico.

Combiarmas
Se trata básicamente de dos armas unidas, lo que permite al personaje elegir entre las dos en el momento de disparar. Un personaje equipado con una combiarma puede elegir en cada fase de disparo qué arma prefiere utilizar. El bólter puede dispararse tantas veces como se quiera, pero la otra arma solo puede dispararse una vez por batalla. Las dos armas no se pueden disparar a la vez.

Combiarma: bólter-lanzaestacas
Esta arma dispara una estaca bendita de plata que estalla en llamas sagradas al dar en el blanco. El bólter-lanzaestacas es un arma de asalto 2 con un alcance de 60 cm. Todo psíquico impactado sufrirá una herida con un resultado de 2+ sin posibilidad de efectuar tirada de salvación por armadura (aunque sí invulnerable). Contra cualquier otro blanco, el arma se considera de Fuerza 3 y FP5.

Estaca de energía
Se trata de una larga estaca de hierro que envuelve en llamas al psíquico al clavarse en su cuerpo. La estaca cuenta como un arma de energía y contra blancos que tengan poderes psíquicos siempre herirá con un resultado de 2+.

Estandarte sagrado
Toda unidad que posea la regla especial Adepta Sororitas y que cuente con una miniatura a un 15 cm o menos del estandarte suma +1 a su resolución del combate en un asalto, es decir, se considera que ha infligido una baja más de las reales.

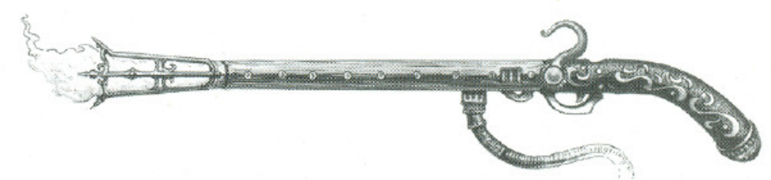
Estandarte sagrado de la Orden Militante
Toda unidad del Adepta Sororitas que tenga una miniatura a 30 cm o menos del estandarte sagrado de la Orden Militante se considerará con coraje, por lo que superará automáticamente todos los chequeos de desmoralización y de acobardamiento. Solo uno por ejército. Solo se puede usar en un ejército de, como mínimo, 2.000 puntos.

Eviscerador
Se trata de una descomunal espada sierra que se debe usar con ambas manos, por lo que no puede emplearse junto con otra arma de combate cuerpo a cuerpo. Por lo demás, se considera un puño sierra con el que se tiran 2D6 para la penetración del blindaje.

Excruciadores
Los excruciadores son los aparatos diabólicos que usan los inquisidores para sonsacar información de los prisioneros recalcitrantes o mostrar a los herejes y brujas capturadas lo equivocado de su existencia. Si el portador de los excruciadores está vivo al final de la batalla, cada psíquico enemigo muerto o retirado del tablero valdrá 1D6x10 puntos de victoria adicionales. Uno por ejército.

Implantes biónicos
Los implantes biónicos permiten que un personaje que haya sufrido alguna herida incapacitante vuelva al servicio activo. Para representar esto, si una miniatura con implantes biónicos muere, en vez de retirarla se debe dejar tumbada. Tira 1D6 al inicio del turno siguiente. Con un resultado de 6, la miniatura volverá a levantarse con una Herida en su perfil; con cualquier otro resultado deberá retirarse como una baja más.

Látigo neuronal
Los látigos neuronales psicoconductores que llevan las amas de las escuadras de hermanas arrepentidas son tanto insignias de su rango como armas terroríficas con las que azotan a los enemigos del Emperador antes de que estos sean capaces de devolver el golpe. Un látigo neuronal es un arma de energía y suma 1 a la Iniciativa del portador.



La pistola infierno del Inquisidor Malich, forjada artesanalmente por el Maestro Artificiero Ernst Heckler, M.38.



Letanías de fe

Las letanías de fe contienen todas las enseñanzas de la Eclesiarquía y sus himnarios y cánticos insuflan a los sirvientes del Emperador un violento fanatismo. Una vez por partida, el personaje puede realizar un acto de fe sin necesidad de efectuar un chequeo de fe y sin gastar Puntos de Fe.

Liber Hereticorum

Este libro, que contiene el saber de miles de Cazadores de Brujas, le permite a un inquisidor entender mejor las maquinaciones de sus enemigos y acercarse a sus guaridas desde una buena posición de ataque. En aquellas misiones en las que se pueda elegir el borde del tablero por el que empezar, el inquisidor deberá efectuar un chequeo de liderazgo antes de empezar la partida y, si lo supera, podrá escoger la zona de despliegue de su ejército en lugar de tirar un dado para ello. Si al efectuar el chequeo obtiene un doble 6, será el enemigo el que elija la zona de despliegue. Con cualquier otro resultado (con el que no se supere el chequeo), se deberán tirar los dados según el procedimiento habitual.

Libro de San Lucius

Este enorme libro contiene la gran cantidad de escritos y sermones inspiradores de San Lucius de Agatha. Toda unidad amiga que cuente con una miniatura a 15 cm o menos del libro podrá usar el Liderazgo sin modificar de su portador para efectuar los chequeos de desmoralización o de acobardamiento que deba hacer.

Mandato inquisitorial

Este temible documento incluye todas las penas por fracasar y describe los castigos que se imponen a aquellos que no cumplen con su deber con el Emperador. Una miniatura que porte un mandato inquisitorial podrá revelarlo una vez por batalla. Puede hacerlo en cualquier momento, siempre y cuando la miniatura que posea el mandato no se mueva en el mismo turno en el que lo revela. En el turno en que se muestra el mandato, todas las miniaturas del mismo bando situadas a un máximo de 5D6 cm reciben +1 Ataques durante el resto del turno al luchar para demostrar su devoción. Si se desea, el mandato puede revelarse en el turno del adversario. Solo se puede incluir uno por ejército.



Manto de Ophelia

El Manto de Ophelia es una insignia de los miembros de mayor rango del Adepta Sororitas de la que se dice que posee poderes sagrados de protección. La primera vez que el portador sufra una herida que provocaría un efecto de "muerte instantánea" solo sufrirá una herida. El manto solo se puede usar una vez por batalla. Uno por ejército.

Munición psíquica

El armamento bólter del inquisidor cuenta con munición impregnada psíquicamente. Existen diferentes calibres para las diversas armas, aunque su potencia es notable en cualquiera de los casos. Un arma bólter (bólter de asalto, bólter, combibólter o pistola bólter) con esta modificación cuenta como si tuviera FP4. No se pueden efectuar tiradas de salvación invulnerables contra armas con esta munición; solo se permiten las tiradas de salvación por armadura.

Ojo psíquico

Una miniatura equipada con estos anteojos buscabrujas no necesita tirar para determinar lo lejos que puede ver cuando se usan las reglas de combate nocturno, siempre y cuando el blanco de sus ataques sea un psíquico o una escuadra que incluya a uno.

Pistola infierno

Esta arma de precisión extremadamente extraña se concede únicamente a los miembros más privilegiados del Ordo Hereticus y del Adepta Sororitas. La pistola infierno tira 1D6 adicional al determinar la penetración del blindaje cuando se dispara contra un vehículo situado a 8 cm o menos. El perfil de la pistola infierno es el siguiente:

Alcance: 15 cm Fuerza: 8 FP: 2 Pistola

Praesidium protectiva

Este escudo, del que se según dice contiene fragmentos de la armadura del propio Emperador, se puede usar para defenderse del asalto de los enemigos. Una miniatura equipada con un praesidium protectiva puede usar una tirada de salvación invulnerable de 4+ en combate cuerpo a cuerpo en lugar de su tirada de salvación por armadura normal. La tirada de salvación solo se puede usar contra un oponente por turno (el defensor elige cuál). Aunque no se trata de un arma como tal, un praesidium protectiva debe llevarse con una mano, por lo que reemplaza un arma de una mano.

Rastreador psíquico

Si una miniatura cuenta con un rastreador psíquico, una vez por fase de disparo se podrá repetir una de las tiradas para impactar fallidas que haya realizado cualquier miniatura del ejército de los Cazadores de Brujas, siempre y cuando el blanco sea un psíquico o una escuadra que cuente con un psíquico. Solo uno por ejército.

Rosarius

Un rosarius es una insignia de fe que incorpora un poderoso campo de conversión que protege a su portador del daño. Una miniatura con un rosarius obtiene una tirada de salvación invulnerable de 4+ que reemplaza a la tirada de salvación por armadura normal.

Sarissa

Las Adepta Sororitas emplean estos mortíferos y puntiagudos dispositivos para añadir una letal capacidad de combate cuerpo a cuerpo a su bólter de fabricación estándar. Solo pueden utilizar la sarissa las miniaturas equipadas con un bólter estándar. En cualquier fase de asalto en la que la miniatura se lance a la carga, podrá repetir las tiradas para herir en combate cuerpo a cuerpo. La sarissa no puede combinarse con ninguna otra arma de combate cuerpo a cuerpo, aunque sí se puede usar a la vez que un acto de fe. No se considera como un arma de combate cuerpo a cuerpo adicional, por lo que la miniatura solo puede llevar a cabo su número básico de Ataques, más el modificador por cargar.

Sello de pureza

Si una miniatura que posea un sello de pureza debe retirarse, tira 1D6 adicional al determinar la distancia de retirada y luego descarta el dado que prefieras. Si una miniatura que posea un sello de pureza forma parte de una unidad, toda la unidad poseerá esta habilidad, no solo la miniatura que posee el sello de pureza.

Servoarmadura

Creada con gruesas placas de ceramita y haces de fibras estimuladas electrónicamente que replican y aumentan los movimientos de su portador, la servoarmadura es uno de los mejores elementos de equipo protector del Imperio. Confiere a su portador una tirada de salvación por armadura de 3+.

Simulacrum Imperialis

Estos símbolos sagrados de la Eclesiarquía fueron antaño portados por alguno de los muchos santos del Imperio o puede incluso que estén forjados con sus propios huesos. La presencia del simulacrum imperialis permite que, una vez por turno de jugador, una unidad devota pueda tirar un dado más al efectuar un chequeo de fe y descartar uno de los resultados.

Sistema de puntería

Las miniaturas equipadas con un sistema de puntería pueden medir la distancia al blanco antes de decidir a quién disparar en la fase de disparo. Después de usar el sistema de puntería, no se podrán utilizar armas de estimación el resto del turno.

MODIFICACIONES PARA LOS VEHÍCULOS DE LOS CAZADORES DE BRUJAS

Las modificaciones que se elijan para los vehículos deben estar representadas en la propia miniatura. Ningún vehículo puede tener la misma modificación más de una vez.

Amplificadores de laudes

Los amplificadores de laudes, que proclaman el poder del Emperador en cánticos celestiales, hacen que los enemigos de la Humanidad se encojan de miedo. Toda unidad que sufra un ataque de brutalidad acorazada por parte de un vehículo equipado con amplificadores de laudes verá su Liderazgo reducido en 1 punto a la hora de efectuar el consiguiente chequeo de desmoralización. Los efectos de varios amplificadores de laudes no son acumulativos.

Blindaje adicional

Los pilotos de algunos vehículos añaden placas de blindaje adicional a sus vehículos para obtener un poco más de protección. Los vehículos equipados con blindaje adicional consideran los resultados de tripulación aturdida en las tablas de Daños en un Vehículo como tripulación acobardada.

Bólter de asalto en afuste exterior

Estos bólteres de asalto están fijados en el exterior del vehículo y pueden ser disparados por un miembro de la tripulación a través de una escotilla abierta o desde el interior del vehículo. Se tratan como un bólter de asalto adicional que puede dispararse además de las otras armas del vehículo. Esto significa que un vehículo que se mueva hasta 15 cm podrá disparar con un arma y con el bólter de asalto en afuste exterior.

Descargadores de humo

Consulta la descripción de los descargadores de humo que aparece en el reglamento de Warhammer 40,000.

Icono sagrado

El vehículo lleva montado un enorme e impresionante símbolo de la Eclesiarquía, una potente insignia de la bendición y la protección del Emperador. Toda unidad del mismo bando que tenga una miniatura a 15 cm o menos del vehículo suma +1 a su Liderazgo a efectos de realizar chequeos de desmoralización y de acobardamiento, hasta un máximo de 10. Los efectos de varios iconos sagrados no son acumulativos.

Misil cazador asesino

Los misiles cazadores asesinos son una modificación común entre los vehículos imperiales. Se consideran misiles perforantes con un alcance ilimitado y que tan solo pueden dispararse una vez por batalla.

Munición bendita

Todos los disparos de bólter de asalto o de bólter pesado que efectúe el vehículo ignorarán las tiradas de salvación por cobertura.

Pala excavadora

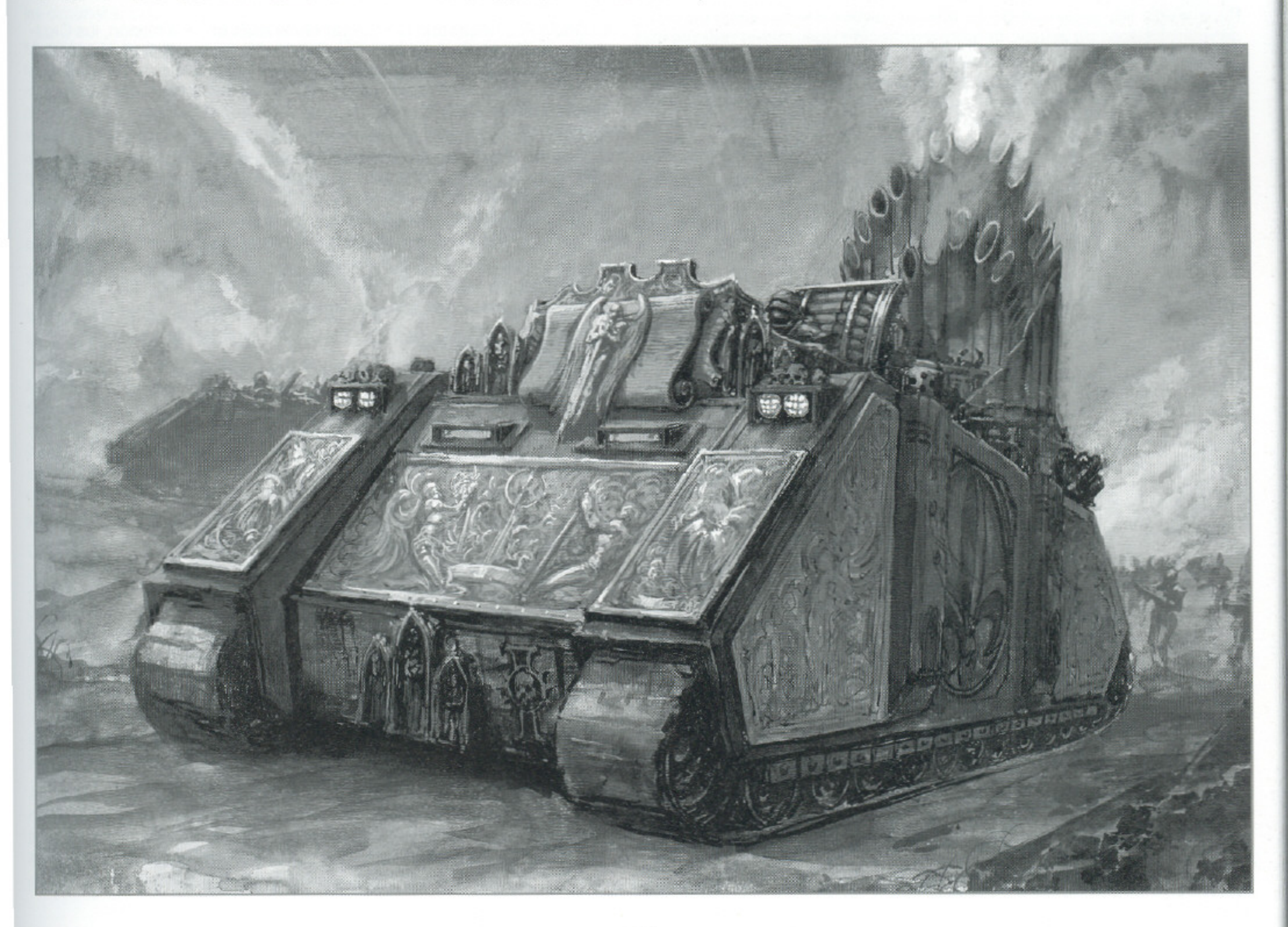
Los vehículos equipados con una pala excavadora pueden repetir el chequeo por terreno difícil si no mueven más de 15 cm en esa fase de movimiento.

Promethium bendito (solo Immolator)

Un Immolator armado con lanzallamas pesados acoplados y promethium bendito que cause una baja a una unidad provocará que dicha unidad deba efectuar un chequeo de desmoralización como si esta acabara de sufrir el 25% de bajas o más.

Reflector

Un reflector tan solo puede utilizarse en aquellos escenarios en que se aplique la regla especial de escenario combate nocturno. El reflector permite que una unidad enemiga detectada por el vehículo pueda recibir disparos de cualquier unidad amiga que la tenga a su alcance y dentro de su línea de visión (la unidad enemiga ha sido iluminada por el reflector del vehículo). A su vez, un vehículo que utilice un reflector puede ser designado como objetivo por cualquier unidad enemiga en el turno siguiente, ya que podrán ver el reflector en la oscuridad.



LISTA DE EJÉRCITO DE LOS CAZADORES DE BRUJAS

Esta sección del codex está dedicada a la lista de ejército de los Cazadores de Brujas: un listado de los diferentes tipos de tropas y vehículos que un gran inquisidor o heroína del Adepta Sororitas puede usar en la batalla o, en tu caso, en las partidas de Warhammer 40,000. La lista de ejército te permite organizar ejércitos para jugar los escenarios descritos en el reglamento de Warhammer 40,000, aunque también te puede servir para organizar tus tropas a la hora de jugar escenarios que tú mismo hayas diseñado, ya sea como parte de una campaña o en partidas aisladas.

La lista de ejército se divide en cinco secciones y todas las escuadras, los vehículos y los personajes de la lista de ejército están descritos en una de estas cinco secciones dependiendo de su función en el campo de batalla. Además, toda miniatura de la lista de ejército tiene asignado un valor en puntos que varía en función de su nivel de efectividad en combate.

Antes de escoger las tropas con las que vas a jugar una partida, tu contrincante y tú deberéis decidir qué escenario jugar y a cuántos puntos vais a jugar, es decir, el número máximo de puntos que podréis gastar en vuestro ejército. Una vez hecho esto, ya puedes pasar a organizar un ejército como se describe a continuación.

Tablas de Organización de Ejército

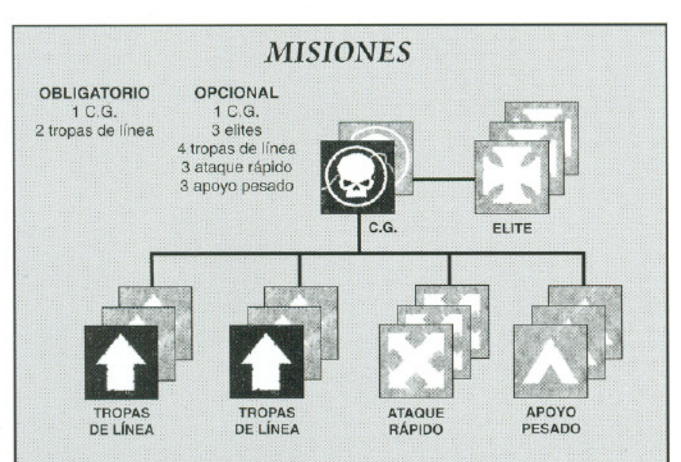
La lista de ejército debe usarse en combinación con la Tabla de Organización de Ejército del escenario correspondiente. Cada Tabla de Organización de Ejército se divide en cinco categorías que se corresponden con las secciones de la lista de ejército, cada una de las cuales está dividida en uno o más recuadros. Cada recuadro te permite elegir una unidad de las que se describen en esa sección de la lista de ejército. Los recuadros sombreados indican que debes incluir obligatoriamente en tu ejército una unidad de ese tipo.

La lista de ejército

Para elegir las unidades de tu ejército debes consultar la sección correspondiente de la lista de ejército y decidir qué unidad quieres incluir, cuántas miniaturas la compondrán y qué opciones le añadirás (si es que tiene alguna). Recuerda que no puedes utilizar miniaturas que no reflejen fielmente las armas y el equipo que posean las miniaturas elegidas.

Después de eso, resta el valor en puntos de la unidad del total de puntos del ejército y, a continuación, pasa a elegir otra unidad. Sigue repitiendo el proceso hasta haber gastado todos los puntos disponibles. Entonces ya estarás preparado para prender fuego a las brujas y a los herejes del Imperio.

MISIONES



La Tabla de Organización de Ejército para Misiones es un buen ejemplo de cómo escoger un ejército. Para empezar, es obligatorio elegir al menos una unidad de C.G. y dos de tropas de línea (los recuadros sombreados indican qué unidades se deben escoger obligatoriamente). A continuación, pueden elegirse las siguientes unidades adicionales hasta alcanzar el valor en puntos total del ejército: 0-1 unidad de C.G., 0-3 unidades de elite, 0-4 unidades tropas de línea, 0-3 unidades de ataque rápido, 0-3 unidades de apoyo pesado.

Unidades

En la lista de ejército se indica lo siguiente para cada unidad:

Nombre: el tipo de unidad y el máximo o mínimo (si lo hay) de unidades de ese tipo que pueden incluirse en el ejército (por ejemplo, 0-1 significa que, sea cual sea el tamaño del ejército, nunca se podrá contar con más de una unidad de ese tipo).

Perfil: describe los atributos de las miniaturas que forman la unidad y el valor en puntos de dichas miniaturas.

Escuadra: aquí se especifica el número de miniaturas que puede formar la unidad o el número de miniaturas que pueden elegirse por cada unidad permitida en la Tabla de Organización de Ejército. En caso de tratarse de un número variable, se incluye el tamaño mínimo y máximo de la unidad.

Armamento: se indica el armamento estándar de la unidad.

Opciones: aquí se detallan las variaciones posibles respecto del equipo y el armamento estándar de la unidad y su valor adicional en puntos. Si una escuadra tiene varias opciones de armas, estas solo pueden asignarse a los soldados normales de la unidad, no a los personajes.

Reglas especiales: aquí encontrarás las reglas especiales que pueda tener la unidad. No hay que olvidar que existen varias reglas especiales que se aplican a todas las Hermanas de Batalla y que se describen en la página 18.

NOTAS SOBRE LOS CAZADORES DE BRUJAS

Factor de estrategia

Los Cazadores de Brujas poseen un factor de estrategia de 3.

Centinelas

Cuando sea necesario desplegar centinelas en una misión, los Cazadores de Brujas podrán usar ocho soldados de asalto inquisitoriales o seis Hermanas de Batalla con servoarmadura.

Experiencia

Cuando juegues una campaña con las reglas de experiencia, toda unidad de los Cazadores de Brujas que acabe con un psíquico del C.G. enemigo obtendrá +200 puntos de experiencia adicionales.

El término "Adepta Sororitas"

En este codex, el término "Adepta Sororitas" se refiere a las siguientes unidades: heroínas del Adepta Sororitas, hermanas celestes, escuadras de Hermanas de Batalla, hermanas serafín, hermanas dominiums y hermanas vengadoras.

El término "psíquico"

En este codex, el término "psíquico" se refiere a toda unidad o miniatura que se considere un psíquico en su propio codex o que posea algún poder o habilidad para el que sea necesario efectuar un chequeo psíquico, aunque dicho chequeo se supere automáticamente (como un personaje con la Marca de Tzeentch).

Cólera sagrada

Algunos miembros de las fuerzas de combate del Ordo Hereticus demuestran un fanático deseo de lanzarse a por los enemigos del Emperador, llegando al extremo de que su comandante no puede controlarlos demasiado o en absoluto durante la batalla. En la lista de ejército se describe a dichas miniaturas como afectadas por la cólera sagrada. Las miniaturas afectadas por esta regla y que no estén trabadas en combate cuerpo a cuerpo deberán desplazarse en dirección a la unidad enemiga más cercana usando su tasa máxima de movimiento más el resultado indicado en 1D6 (1=3 cm; 2=5 cm; 3=8 cm; 4=10 cm; 5=12 cm; 6=15 cm). Este movimiento adicional no se ve afectado por el terreno difícil. Además, dichas unidades están obligadas a cargar y efectuar una persecución arrolladora siempre que puedan hacerlo.

"POR ORDEN DEL EMPERADOR INMORTAL DE LA HUMANIDAD..."

USAR ESTA LISTA DE EJÉRCITO EN COMBINACIÓN CON OTRAS

Todos los inquisidores tienen el poder que les otorga el Emperador para requisar o reclutar cualquier tipo de material o tropa que estimen necesario para el cumplimiento de su misión y todo ciudadano imperial tiene el deber de obedecerlos. Del mismo modo que existen multitud de filosofías distintas dentro de la Inquisición, cada inquisidor del Emperador tiene sus propios métodos y formas de actuar. Unos operan en secreto, cuidándose de no alertar a su presa de la presencia del Ordo Hereticus antes de que llegue la hora propicia para atacar y se sirven de sus propios agentes e informadores para buscar y erradicar la mancha de la bruja y del hereje.

Otros Cazadores de Brujas de talante más belicoso optan por una aproximación más directa y llevan a cabo purgas y pogromos brutales con el deliberado propósito de obligar a las brujas y a los herejes a salir de sus escondites, sin que importe el número de inocentes que puedan sufrir en el proceso. En cualquier caso, siempre que se produzca una amenaza de brujas, mutantes o herejes, el Ordo Hereticus saldrá al frente para garantizar que esta sea eliminada por completo empleando para ello todos los medios que consideren necesarios para el cumplimiento de su deber.

En la práctica, eso implica que los Cazadores de Brujas del Ordo Hereticus pueden formar parte de otros ejércitos por varias razones. Un inquisidor y su séquito pueden unirse a casi cualquier fuerza imperial para perseguir sus propios fines. Un gran inquisidor puede llegar a requisar a todo un ejército para destruir una creciente amenaza o una fuerza del Ordo Hereticus puede incluir fuerzas del lugar reclutadas por el tiempo que dure la crisis. Igualmente, muchos capítulos de Marines Espaciales pueden tener juramentos o deudas de honor milenarias con determinados inquisidores o con el propio Ordo Hereticus, cuya ayuda pueden solicitar si lo exigen las circunstancias.

La amenaza que suponen las brujas, los herejes y la mutación descontrolada no se puede subestimar y, si para frustrar sus malignas maquinaciones deben morir miles de personas, que así sea. A menudo planetas enteros pueden caer bajo el yugo de un poderoso hereje, como el malvado Señor Varlak, que puede potenciar sus mentiras edulcoradas con sus potentes poderes psíquicos. Enemigos tan temibles como estos suelen reunir a todos los desafectos y los mutantes bajo su estandarte y dichas amenazas son tan peligrosas para el Imperio que todo método utilizado para eliminarlas, sea lo cruel que sea, está enteramente justificado.

Al fin y al cabo, se trata de un universo muy duro...

USAR GUARDIA IMPERIAL INDUCIDA O LOS CONTINGENTES DE MARINES ESPACIALES ALIADOS

Tal y como se ha mencionado anteriormente, hasta las mejores fuerzas de Cazadores de Brujas pueden contar con la ayuda de diferentes fuerzas imperiales para llevar a cabo una determinada misión. Por esta razón, la lista de ejército de los Cazadores de Brujas incluye la descripción de la Guardia Imperial inducida y las fuerzas aliadas de Marines Espaciales. Deberías poseer el Codex Marines Espaciales o el Codex Guardia Imperial para poder contar con dichas opciones.

Cuando se utilizan tropas aliadas o reclutadas, solo se pueden utilizar las versiones básicas de estos tipos de tropas que aparecen publicadas en el codex apropiado. No se puede incorporar ninguna variante de ningún tipo. En un ejército de Cazadores de Brujas se puede utilizar la Guardia Imperial inducida o los Marines Espaciales aliados, pero no ambos.

Cuando utilices este tipo de tropas, tienes que incluir todas las opciones obligatorias del ejército de Cazadores de Brujas y, después, ya podrás empezar a incluir las escuadras aliadas e inducidas de la lista (consulta la página 26).

Nota del diseñador: es perfectamente lícito usar, por ejemplo, miniaturas de la Legión de Acero como Guardias Imperiales normales o miniaturas de un capítulo concreto de Marines Espaciales como si fueran un capítulo genérico aunque, obviamente, no se beneficiarán de las reglas específicas de dicho capítulo.

Guardia Imperial inducida

Se trata de regimientos de la Guardia Imperial requisados por la autoridad inquisitorial, tropas locales de defensa planetaria llamadas a las armas para eliminar las fuerzas de la brujería y la herejía o hasta el ejército privado que un inquisidor haya reclutado en secreto.

Marines Espaciales aliados

Normalmente, se trata de capítulos con fuertes lazos con el Ordo Hereticus. En ciertos casos, estas alianzas tienen miles de años de antigüedad y se mantienen vivas gracias a que generaciones de bibliotecarios han ido anotando cada juramento y cada honor recibido. Un inquisidor no pedirá ayuda a tan valiosos aliados si no es por un asunto realmente grave y para hacer frente a una emergencia de la que el Adepta Sororitas no podría ocuparse a tiempo.

No se pueden utilizar los Marines Espaciales aliados en caso de que el ejército cuente con alguna unidad del Adepta Sororitas.

Ejércitos puros de Cazadores de Brujas

Estos ejércitos solo incluyen tropas de la lista de ejército de los Cazadores de Brujas. Si lo deseas, puedes formar un ejército compuesto exclusivamente de Adepta Sororitas. Este tipo de ejército tendrá mucha personalidad y, al contar con una fe tan inquebrantable, ¡no cabe duda de que el Emperador te protegerá!

LOS CAZADORES DE BRUJAS COMO ALIADOS

Dada la posibilidad de que las fuerzas del Ordo Hereticus formen parte de ejércitos de Marines Espaciales e imperiales, las unidades de Cazadores de Brujas se pueden incluir como aliadas en cualquiera de los siguientes ejércitos:

- Marines Espaciales, incluidas las variantes de ejército como los Ángeles Sangrientos, los Lobos Espaciales, los Ángeles Oscuros*, los Templarios Negros, los Salamandras y cualquier otro capítulo del Index Astartes.
- La Guardia Imperial y sus variantes, como las Tropas de Jungla de Catachán y la Legión de Acero de Armageddon.
- Cazadores de Demonios.

* Si hay Cazadores de Brujas, el escrutinio inquisitorial impide la utilización de la regla especial persecución de los caídos.

En este tipo de ejércitos no se puede incluir Guardia Imperial inducida ni Marines Espaciales aliados y el total de opciones de Cazadores de Brujas no puede exceder los siguientes parámetros:

0-1 C.G.

0-1 tropas de elite

0-2 tropas de línea

0-1 tropas de ataque rápido

No se pueden incluir tropas de apoyo pesado.

Todas las opciones obligatorias (como la unidad de C.G. y las dos de tropas de línea en una misión estándar) deben elegirse de la lista de ejército del ejército "principal" correspondiente y no de la lista de los Cazadores de Brujas.

Si ya tienes un ejército de Warhammer 40,000, esta es la manera más fácil de incorporar un inquisidor o una escuadra de Hermanas de Batalla. Esto aportará un trasfondo muy interesante para una campaña y proporcionará personalidad y habilidades excepcionales a las partidas aisladas. Y, en caso de que quieras coleccionar un ejército de Cazadores de Brujas más grande, también es una buena manera de empezar.

CUARTEL GENERAL

Los grandes inquisidores del Ordo Hereticus se encuentran entre los sirvientes más devotos y justos del Divino Emperador y se dedican a eliminar los males de la brujería, la herejía y la mutación allí donde estén. Tras siglos de experiencia en erradicar tales afrentas al Emperador, la llegada de un poderoso Cazador de Brujas es recibida con una mezcla de admiración y temor. Nadie está libre de sospecha y todo el mundo, sea cual sea su posición, teme su siniestra mirada.

"POR ORDEN DEL EMPERADOR INMORTAL DE LA HUMANIDAD..."

Las siguientes unidades se pueden usar en un ejército de Cazadores de Brujas para representar las tropas que un gran inquisidor o una heroína del Adepta Sororitas ha reclutado temporalmente. Ocupan las opciones de la Tabla de Organización de Ejército de los Cazadores de Brujas que aparecen en la lista a continuación.

Estas unidades no pueden elegirse como opciones obligatorias del ejército y no pueden usarse unidades de Marines Espaciales aliados en caso de haber unidades del Adepta Sororitas en el ejército. Todas las unidades deben usarse exactamente como aparecen en el Codex Marines Espaciales o en el Codex Guardia Imperial y solo se pueden usar las opciones y las modificaciones que aparecen allí. Las unidades señaladas con † solo se pueden elegir si el ejército cuenta con al menos dos opciones de tropas de línea de Marines Espaciales aliados. Las unidades marcadas con ‡ solo se pueden escoger si el ejército cuenta con al menos dos opciones de tropas de línea de la Guardia Imperial inducida.

Recuerda que puedes incluir Marines Espaciales aliados o Guardia Imperial inducida en tu ejército de Cazadores de Brujas, pero no ambos.

Tropas de línea

Escuadra táctica (Marines Espaciales)
Escuadra de exploradores (Marines Espaciales)
Pelotón de infantería (Guardia Imperial)
Escuadra de infantería mecanizada (Guardia Imperial)

Nota: no hace falta elegir un pelotón de infantería por cada escuadra de infantería mecanizada que se incluya.

Tropas de ataque rápido

Escuadra de asalto (Marines Espaciales) †
Land Speeder Tornado (Marines Espaciales) †
Escuadrón de Land Speeders (Marines Espaciales) †
Escuadrón de motocicletas (Marines Espaciales) †
Escuadrón de Sentinels (Guardia Imperial) ‡
Escuadra de rough riders (Guardia Imperial) ‡

Apoyo pesado

Escuadra de devastadores (Marines Espaciales) †
Land Raider (Marines Espaciales) †
Predator (Marines Espaciales) †
Dreadnought (Marines Espaciales) †
0-1 tanque de batalla Leman Russ (Guardia Imperial) ‡

0-1 Gran Inquisidor del Ordo Hereticus

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Gran Inquisidor	45	4	4	3	3	3	4	3	10	3+

Escuadra: 1.

Opciones: un Gran Inquisidor puede elegir cualquier objeto permitido de la armería de los Cazadores de Brujas.

Escolta: el Gran Inquisidor debe ir acompañado por un Séquito Inquisitorial tal y como se describe a continuación. El Gran Inquisidor y su escolta se consideran una sola escuadra. La escolta no cuenta como una segunda opción de Cuartel General (es decir, no ocupa ningún recuadro de C.G.).

REGLAS ESPECIALES

Psíquico: los Grandes Inquisidores del Ordo Hereticus suelen ser poderosos psíquicos y eligen poderes psíquicos de la sección Poderes Psíquicos del Ordo Hereticus.

Voluntad de Hierro: un Gran Inquisidor tiene una determinación inquebrantable y sabe perfectamente lo que tiene que hacer para alcanzar sus objetivos. Por tanto, un Gran Inquisidor puede decidir superar o fallar automáticamente todo chequeo de desmoralización o de acobardamiento que deba efectuar (esta habilidad se extiende a toda unidad de la que forme parte). Aunque el chequeo se fallase automáticamente de por sí, el Gran Inquisidor puede seguir decidiendo si superarlo o fallarlo.

Personaje independiente: a menos que disponga de una escolta, el Gran Inquisidor es un personaje independiente y deben aplicársele todas las reglas sobre personajes que aparecen en el reglamento de Warhammer 40,000. Si su escolta resulta destruida, se convierte en un personaje independente y es libre de unirse a otra escuadra.

Escolta del Inquisidor (Séquito Inquisitorial)

Escuadra: 3-12 Cofrades para un Gran Inquisidor, 0-6 para un Inquisidor.

Opciones: consulta las reglas de los Cofrades para las opciones de equipo.

Transporte: si el Inquisidor cuenta con una escolta y él y su escolta suman 10 miniaturas o menos, pueden montar en un Rhino por +50 puntos, en un Land Raider por +250 puntos o, en caso de sumar 12 miniaturas o menos, en un Chimera por +70 puntos.



Heroína del Adepta Sororitas

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Canonesa	45	4	5	3	3	3	4	3	10	3+
Palatina	35	4	5	3	3	2	4	2	9	3+

Escuadra: 1.

Opciones: la Heroína puede elegir cualquier objeto permitido de la armería de los Cazadores de Brujas.

REGLAS ESPECIALES

Personaje independiente: a menos que disponga de una escolta, la Heroína es un personaje independiente y deben aplicársele todas las reglas sobre personajes que aparecen en el reglamento de Warhammer 40,000. Si su escolta resulta destruida, se convierte en un personaje independiente y es libre de unirse a otra escuadra.

Devota: una Canonesa añade 2 Puntos de Fe al total del ejército y la Palatina 1.

Adepta Sororitas: las Heroínas están sujetas a las reglas especiales que se describen en la página 18.

ESCOLTA DE LA HEROÍNA DEL ADEPTA SORORITAS

La Heroína del Adepta Sororitas puede estar acompañada por una escuadra de Hermanas Celestes elegida de la sección de tropas de elite de la lista de ejército. Al formar una escolta, dichas Hermanas se consideran parte de la misma opción que la Heroína del Adepta Sororitas en la Tabla de Organización de Ejército.

Portaestandarte: una Hermana Celeste de la escolta puede ser nombrada portaestandarte y adquirir un estandarte de la armería.

Las Órdenes Militantes están comandadas por las guerreras de mayor experiencia y las mejores líderes espirituales. Una líder de esta categoría inspira una intensa devoción en sus Hermanas de Batalla al encabezar los ataques cantando los grandes himnos de la Eclesiarquía.



Reverenciadísima Priora Helena:

Querría felicitar a sus Hermanas de la Orden del Corazón Valeroso por su actuación contra los infieles herejes que infestaban la Colmena Tumulus de Farglum. La Orden Sagrada respondió a mi petición con absoluta celeridad y se presentó en el planeta menos de una semana después de haberle dirigido mi súplica.

La furia de su ira justiciera fue ejemplar y pudieron devolverse un sinfín de almas al seno del Emperador mediante el fuego purificador de sus armas y la fuerza de su inquebrantable fe. Gracias a su intervención se pudo purgar la colmena de sus blasfemas perversiones y el llamado Culto Epicúreo fue completamente erradicado.

Los últimos de sus repugnantes "profetas" y apóstatas han huido a las profundidades abisales de la subcolmena, donde mis camaradas y yo seguimos persiguiéndoles.

La santa furia demostrada por la Canonesa Brigitta y sus Hermanas resultó devastadora para los impíos miembros de tan pagano culto. ¡Y un verdadero motivo de inspiración! El terror que sembraron entre los corruptos habitantes de la colmena hizo que se extendiera una oleada de devoción. ¡Loado sea el Emperador! La sagrada Orden del Corazón Valeroso es un orgullo para la Eclesiarquía y sin duda también para el Imperio en general.

Inquisidor Scallen, Ordo Hereticus, 0425085.M.41

0-5 Sacerdotes

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Sacerdote	40	3	3	3	3	2	4	2	8	-

Escuadra: los Sacerdotes no cuentan como una opción de cuartel general y se pueden incluir además de las unidades de cuartel general estipuladas para una misión. Cada Sacerdote tiene que acompañar siempre a una unidad diferente del ejército de entre las siguientes posibles: Hermanas Celestes, escuadras de Hermanas de Batalla, Tropas de Asalto Inquisitoriales, Hermanas Dominiums, Hermanas Arrepentidas, Escuadras de Infantería y Escuadras de Infantería Mecanizada de la Guardia Imperial inducida. En ningún caso se consideran personajes independientes.

Armas: pistola láser o arma de combate cuerpo a cuerpo.

Opciones: pueden elegir cualquier objeto permitido de la armería de los Cazadores de Brujas. Uno de los Sacerdotes puede ir armado con un rifle de plasma por +15 puntos.

REGLAS ESPECIALES

Fanático: la unidad de la que forme parte el Sacerdote podrá repetir las tiradas fallidas para impactar en el turno en el que cargue.

Furia justiciera: es tal la cólera que los Sacerdotes inducen en todo aquel que escucha sus sermones que la unidad de la que formen parte deberá cargar en la fase de asalto siempre que haya un enemigo a su alcance. Además, su agitación es tal que siempre cuentan como si hubiesen movido (aunque la miniatura esté estacionaria), por lo que no podrán disparar con armas pesadas.

Los confesores, misioneros y predicadores de la Eclesiarquía suelen acompañar a las Hermanas de Batalla en las guerras de fe. Su fanática devoción al culto imperial inspira a todos los que se hallan a su alrededor y ellos mismos combaten de forma igualmente fanática.



ELITE

Los inquisidores del Ordo Hereticus son los guardianes de la Humanidad y tienen la misión de extirpar la plaga de la herejía, la mutación y la traición de los lugares más recónditos de los reinos del Hombre. Cuando identifica al enemigo, el inquisidor puede reunir a toda la fuerza del Ordo Hereticus para destruirlo por completo.



Inquisidor del Ordo Hereticus

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Inquisidor	20	4	4	3	3	2	4	2	8	4+

Escuadra: 1.

Opciones: un Inquisidor puede elegir cualquier objeto permitido de la armería de los Cazadores de Brujas.

Escolta: el Inquisidor puede ir acompañado de 0-6 Cofrades (consulta la descripción de la Escolta del Inquisidor en la página 26 para más detalles).

REGLAS ESPECIALES

Psíquico: los Inquisidores del Ordo Hereticus pueden contar con habilidades psíquicas y pueden escoger poderes psíquicos de la sección *Poderes Psíquicos de los Cazadores de Brujas.*

Personaje independiente: a menos que disponga de una escolta, el Inquisidor es un personaje independiente y deben aplicársele todas las reglas sobre personajes que aparecen en el reglamento de Warhammer 40,000. Si su escolta resulta destruida, se convierte en un personaje independiente y es libre de unirse a otra escuadra.

Tan grande ha sido la calamidad de estos tiempos y tan cruel la empedernida maldad de los herejes, que no ha existido nunca nada tan claro en nuestra proclamación de la fe -nada declarado con una certeza tan absoluta- que ellos, a instancias del enemigo de la raza humana, no hayan profanado con algún tipo de error. Y por ello la santa Inquisición se ha preocupado especialmente de condenar y anatemizar los principales errores de los herejes de nuestro tiempo y propagar y difundir la verdadera doctrina imperial: exactamente tal y como Esta lo ha condenado, anatemizado y decretado.

Declaración del mandato inquisitorial, representante de la Inquisición, Senatus Imperialis.

La arcoflagelación es una sentencia que puede dictaminarse sobre aquellos a los que se considere culpables de herejía o de toda una multitud de crímenes perpetrados contra el Emperador. Sus cuerpos estan modificados con gran cantidad de operaciones físicas y recondicionamientos mentales y se les implanta una terrible variedad de armamento letal e inyectores de estimulantes químicos. Los himnos relajantes y las imágenes de santos que sus yelmos pacificadores les proyectan en el cerebro mantienen bajo control a los arcoflagelantes hasta que se pronuncia la palabra clave que los libera de tales restricciones. Una vez activado, el cuerpo del arcoflagelante se llena de mortíferos estimulantes de combate que lo transforman en una máquina de matar fanática e imparable incapaz de sentir dolor y desprovista de todo sentido de la autoconservación.



Arcoflagelantes

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Arcoflagelante	35	4	0	4	5	1	4	1/1D6	8	4+

Escuadra: 3-6 Arcoflagelantes.

Armamento: electromayales implantados, garras cortantes y azotes de energía, que se consideran todos armas de energía. Los Arcoflagelantes no obtienen ninguna ventaja por ir armados con un arma de combate cuerpo a cuerpo adicional.

REGLAS ESPECIALES

Coraje: los Arcoflagelantes superan automáticamente todos los *chequeos de desmoralización* y *de acobardamiento*, incluso los que se fallen de forma automática.

Invulnerable: los Arcoflagelantes cuentan con una rapidez sobrenatural y no sienten el dolor, así que es extremadamente difícil apuntarles y aún más complicado acabar con ellos. La tirada de salvación de los Arcoflagelantes es *invulnerable.*

Mejor no acercarse: los Arcoflagelantes no pueden montar en vehículos. A efectos de cumplir objetivos de misiones, los Arcoflagelantes no pueden capturar cuadrantes de tablero ni objetivos ni se consideran como tropas supervivientes en una misión de exterminio. Además, ninguna miniatura puede unirse a una unidad de Arcoflagelantes.

Inyectores implantados: los inyectores implantados pueden activarse al inicio de tu fase de movimiento y sus efectos duran hasta el final de la partida.

Una vez activados, los Arcoflagelantes se ven sujetos a la *cólera sagrada* (véase página 24). Sin embargo, si el resultado de la tirada de movimiento adicional es de 6 (es decir, 15 cm), los estimulantes hacen estragos y debe retirarse un Arcoflagelante como baja.

Al inicio de cada fase de asalto, tira 1D6 por cada Arcoflagelante que esté en combate cuerpo a cuerpo para determinar la cantidad de Ataques que efectuará en dicha fase, además del modificador que pueda tener por asaltar en ese turno. En caso de obtener un resultado de 6 Ataques, dicho Arcoflagelante deberá retirarse como baja al final de la fase de asalto y después de resolver sus ataques. Las bajas así retiradas son adicionales a las causadas por el enemigo en la fase de asalto y se tienen en cuenta para determinar qué bando ha vencido el asalto.

Nota importante: los arcoflagelantes solo se pueden elegir si se incluye también a un sacerdote en el ejército (ya que solo un representante de la Eclesiarquía puede desplegar a estas dementes máquinas de matar).

Escuadra de Hermanas Celestes

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Hermana Celeste	13	4	4	3	3	1	4	1	9	3+
H. Celeste Veterana	+10	4	4	3	3	1	4	2	9	3+

Escuadra: 1 Hermana Superiora y 4-9 Hermanas Celestes.

Armamento: bólteres. La Hermana Superiora puede cambiar el bólter por una pistola bólter y un arma de combate cuerpo a cuerpo sin coste en puntos adicional.

Opciones: una Hermana Celeste puede equiparse con una de las siguientes armas pesadas: bólter pesado (+5 ptos.), lanzallamas pesado (+12 ptos.) o cañón de fusión (+15 ptos.).

Una Hermana Celeste puede equiparse con una de las armas especiales siguientes: lanzallamas (+6 ptos.), rifle de fusión (+10 ptos.) o bólter de asalto (+5 ptos.). En caso de no elegir ningún arma pesada, una Hermana Celeste adicional podrá equiparse con un arma especial.

La escuadra puede equiparse con granadas de fragmentación (+1 punto por miniatura) y/o granadas perforantes (+2 puntos por miniatura).

Imagifer: una Hermana Celeste de la escuadra que no esté equipada con un arma pesada o especial podrá transformarse en Imagifer (+20 ptos.). La Imagifer porta un simulacrum imperialis (consulta la armería para más información).

Personaje: la Hermana Superiora puede transformarse en Hermana Celeste Veterana (+10 puntos), a la que se puede equipar con cualquier objeto permitido de la armería.

Transporte: las Hermanas Celestes pueden ir montadas en un Rhino (+50 ptos.). Si la escuadra se compone de 6 miniaturas o menos, puede ir montada en un Immolator (+65 ptos.). Consulta la sección Transportes de la página 33 y el Immolator de la pág. 36.

REGLAS ESPECIALES

Adepta Sororitas: las Hermanas Celestes siguen las reglas especiales de la pág.18.

Devotas: todas las Hermanas Celestes son devotas aunque no estén cerca de un personaje devoto. Cada escuadra suma +1 al total de Puntos de Fe del ejército.

Odio sagrado: cuando luchen en combate cuerpo a cuerpo contra un enemigo con HA, las Hermanas Celestes impactan con un 3+ sea cual sea la HA de cada una. Esta ventaja no se aplica si el enemigo es un personaje independiente, una criatura monstruosa tiránida o una criatura monstruosa.

0–1 Hermanas Arrepentidas

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Hermana Arrepentida	20	4	4	3(6)	3	1	3	1	6	4+
Ama	30	4	4	3	3	1	4(5)	2(3)	10	4+

Escuadra: 1 Ama y 4-19 Hermanas Arrepentidas.

Armamento: el Ama está equipada con un par de látigos neuronales (el ataque y el bonificador a la Iniciativa que proporcionan ya está incluido en el perfil). Cada Hermana Arrepentida está armada con un eviscerador ceremonial.

Ninguna miniatura adicional puede unirse a las escuadras de Hermanas Arrepentidas, a excepción de un Sacerdote, y nunca pueden ir montadas en un vehículo.

REGLAS ESPECIALES

"El deber solo termina con la muerte": al inicio de la fase de movimiento se debe tirar 1D6 para determinar si la unidad se ve presa de un deseo de arrepentimiento tan fuerte que se lanza contra al enemigo sin pensar. Con un resultado de 1 ó 2, la cólera sagrada se apodera de ellas (consulta la página 24).

El deber del Ama es dirigir a las hermanas a su cargo hacia el fuego purificador de la batalla. Mientras siga con vida, se tiran dos dados para saber si la unidad cae presa de la cólera sagrada: si alguno de los dados marca un 1 ó 2, la unidad avanzará como se describe.

Celo justiciero: si las Arrepentidas sufren bajas especialmente desastrosas, pueden verse presas de un arrebato de fervor religioso que llegue a sobrepasar incluso su estado de trastorno natural y, en caso de que caiga su Ama, pueden desatar su celo justiciero sin considerar las consecuencias. En caso de fallar algún chequeo de desmoralización, se moverán 5D6 cm en dirección a la unidad enemiga más cercana en lugar de retirarse al final de la fase de disparo enemiga. Si este movimiento adicional las pone en contacto con una unidad enemiga, contarán como si hubieran cargado en la fase de asalto siguiente. En combate cuerpo a cuerpo, la escuadra superará automáticamente todo chequeo de desmoralización que deba efectuar.

Las mejores guerreras de una orden se agrupan en escuadras especializadas. Las hermanas celestes son feroces soldados cuyo ardiente odio por los enemigos del Emperador las convierte en adversarios formidables en combate. Son fervientes seguidoras del Credo Imperial y expertas practicantes de las disciplinas marciales de las antiguas Hijas del Emperador.

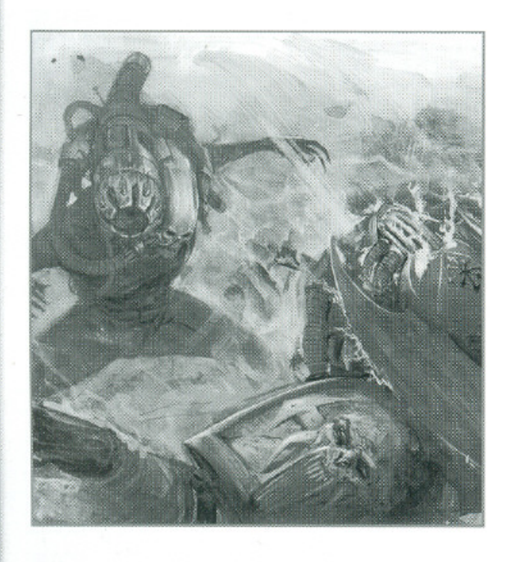


Para el Adepta Sororitas, aquellas que buscan redimirse como hermanas arrepentidas se encuentran en un estado de gracia al que muchas aspiran y que, sin embargo, pocas pueden alcanzar, pues obtener la redención es entregarse totalmente a la voluntad del Emperador. La confesión y la penitencia forman parte de la rutina diaria de una hermana y aquellas que no alcanzan a cumplir con los estrictos códigos de la Hermandad pueden llegar, en los casos más extremos, a verse desterradas de su orden o a formar grupos armados con los potentes evisceradores ceremoniales y ser dirigidas a la batalla por las duras amas. También puede darse el caso de que, debido a un profundo deseo de buscar la gracia del Emperador, algunas opten por exiliarse voluntariamente tras considerarse culpables de la más nimia de las faltas. Dichas hermanas se convierten en desterradas que buscan la muerte en el fragor de la batalla, pero que a la vez son reverenciadas por sus hermanas, que las consideran peregrinas en busca de aquello que solo puede encontrarse en la muerte: la absolución.

Si debo morir, recibiré a la Muerte
como una vieja amiga
y la abrazaré con todas mis fuerzas.

El Oficio Asesinorum es una organización altamente secreta que entrena a terribles asesinos biomodificados para que lleven a cabo misiones de asesinato autorizadas por los Altos Señores de Terra. Los distintos Templos del Oficio se especializan en las diferentes artes del asesinato, desde el amargo beso del veneno hasta la más sangrienta matanza. La Inquisición mantiene lazos estrechos con el Oficio Asesinorum y los agentes de ambas organizaciones comparten muchas razones para cooperar entre sí.

Nota: solo se puede incluir un agente del Oficio Asesinorum si el ejército también incluye a un inquisidor o gran inquisidor. No se puede incluir más de un agente del Oficio Asesinorum por ejército.



La razón principal por la que se eligen asesinos del Templo Culexus para una misión es porque no tienen (o parecen no tener) presencia en la Disformidad, son tan solo un vacío. Carecen absolutamente de ningún tipo de alma.

El asesino lleva un enorme yelmo denominado animus speculum que se utiliza para disparar rayos concentrados de energía psíquica negativa en batalla, aunque su propósito principal es bloquear las habilidades innatas del asesino Culexus. El yelmo es tan solo parcialmente efectivo incluso cuando está en funcionamiento (ya que la mayoría de la gente no puede apenas soportar permanecer en la misma sala que una criatura de este tipo). En el campo de batalla, el gran ojo del animus speculum se abre y es entonces cuando se evidencian realmente las terroríficas habilidades del asesino en todo su potencial.

El asesino Culexus ataca empleando sus propias habilidades innatas mejoradas tras años de entrenamiento, ejercicio mental y su arcano armamento. Las brujas no soportan siquiera la presencia de estos agentes y las habilidades innatas de un Culexus son anatema para las fuerzas que les conceden sus terribles poderes.

0-1 Agente del Oficio Asesinorum

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Asesino	varía	5	5	4	4	2	5	3	10	4+

Escuadra: 1.

Opciones: un Agente del Oficio Asesinorum debe pertenecer a alguno de los templos siguientes: Callidus, Culexus, Eversor o Vindicare. Las reglas para cada uno los diferentes agentes se ofrecen a continuación.

Valor en puntos: el valor en puntos de depende del templo al que pertenezca:

Culexus	105 puntos	Callidus	120 puntos
Eversor	95 puntos	Vindicare	110 puntos

REGLAS ESPECIALES

Independiente: los Asesinos actúan de forma independiente en la partida y no pueden unirse a unidades ni subir a vehículos. No pueden capturar cuadrantes, ni ocupar ni mantener objetivos, ni tampoco contar como tropas supervivientes en la Misión: Exterminio.

Coraje: los Asesinos superan automáticamente todos los chequeos de desmoralización, aunque su fallo debiera ser automático, y no sufren acobardamiento.

Infiltradores: los Asesinos son muy buenos en la infiltración, de modo que, cuando la misión lo permita, pueden usar la regla especial de escenario infiltradores.

Invulnerable: los Asesinos poseen una agilidad sobrenatural y pueden esquivar todos los ataques dirigidos contra ellos, por lo que su tirada de salvación es invulnerable.

Asesino del Templo Culexus

EQUIPO

Eterium: cualquier unidad que desee cargar o disparar contra el Asesino Culexus o cualquier psíquico que trate de atacarle con un poder psíquico deberá superar primero un chequeo de liderazgo. Si no lo supera, no podrá atacar al Asesino Culexus, pero podrá elegir otro objetivo en su lugar.

Animus speculum: el perfil de esta arma es el siguiente. Por cada psíquico situado en un radio de 30 cm del Asesino Culexus, se suma +1 al valor de Asalto del animus speculum (es decir, Asalto 2 se convierte en Asalto 3 si hay un psíquico a 30 cm o menos).

Alcance: 30 cm **Fuerza:** 5 **FP:** 1 **Asalto 2**

Granadas antipsíquicos: en vez de disparar con el animus speculum, el Asesino Culexus puede lanzar una granada antipsíquicos. Estas granadas solo afectan a los psíquicos. Su alcance es de 15 cm. Efectúa la tirada para impactar siguiendo el procedimiento habitual. Si el psíquico es impactado, deberá efectuar un chequeo de liderazgo con 2D6 y, por cada punto por el que lo falle, sufrirá una herida. Pueden efectuarse las tiradas de salvación normalmente. Por ejemplo, si un psíquico (con L7, debido a la regla aura de abominación) obtiene un 9 en el chequeo, sufrirá 2 heridas.

REGLAS ESPECIALES

Abominación psíquica: todo psíquico situado a 15 cm o menos del Asesino Culexus al inicio de su turno debe superar un chequeo de desmoralización o retirarse (si forman parte de una unidad, esta también deberá retirarse).

Aura de abominación: se considera que cualquier unidad (amiga o enemiga) con al menos una miniatura en un radio de 30 cm del Asesino Culexus tiene Liderazgo 7, a no ser que este ya fuera inferior.

Asesino de psíquicos: el Asesino Culexus siempre puede apuntar específicamente contra un psíquico enemigo cuando haga sus ataques a distancia, sin importar si el psíquico forma parte de una unidad, es un personaje independiente, etc. El Asesino Culexus puede ignorar a las demás miniaturas al cargar contra un combate si ello le permite entrar en contacto con un psíquico.

Disipación de vida: el Asesino Culexus puede usar esta habilidad cuando esté trabado en combate cuerpo a cuerpo con un psíquico. Antes de resolver ningún ataque, pero después de haber movido todas las miniaturas, ambos jugadores deben tirar 2D6 y sumar al resultado obtenido el Liderazgo de sus respectivas miniaturas (recuerda el aura de abominación). Si el resultado del Culexus es superior, el psíquico enemigo sufre una herida sin tirada de salvación posible (ni siquiera invulnerable). Esto debe calcularse al inicio de cada turno de combate cuerpo a cuerpo y dichas heridas cuentan para determinar la resolución del combate. El resto del combate cuerpo a cuerpo se resuelve normalmente. Este poder solo se puede usar contra un psíquico por turno.

Asesina del Templo Callidus

EQUIPO

Espada fásica C'tan: la espada fásica C'tan solo se puede usar en combate cuerpo a cuerpo. Esta arma niega todo tipo de tirada de salvación, incluso las invulnerables.

Desestabilizador neural: el desestabilizador neural usa la plantilla del lanzallamas y se dispara como cualquier otra arma que lance llamas. Tira para herir según el procedimiento siguiente: el desestabilizador neural tiene Fuerza 8, pero en lugar de usar la Resistencia del blanco se usa su Liderazgo. Por lo demás, se emplea normalmente la Tabla de Heridas. Por ejemplo, una miniatura de L9 resultará herida con un 5+. Un resultado de 1 siempre es un fallo. Contra vehículos, tira 1D3 en la tabla de Impacto Superficial, ya que el blindaje del vehículo protege parcialmente las mentes de la tripulación. El perfil de esta arma es el siguiente:

Alcance: plantilla	**Fuerza:** X	**FP:** 1	Asalto 1

Polimorfina: la Asesina Callidus siempre se queda en la reserva aunque el escenario no permita aplicar la regla de reservas. Cuando se pueda desplegar, la asesina podrá hacerlo en cualquier punto del campo de batalla y moverá y atacará normalmente en el turno en que aparezca.

Cuchillos envenenados: si la Callidus sigue en contacto peana con peana con una miniatura enemiga al final de la fase de asalto, después de haber resuelto todos los combates podrá efectuar un ataque adicional con sus cuchillos envenenados. Este ataque siempre hiere con un 4+ y pueden efectuarse tiradas de salvación por armadura.

REGLAS ESPECIALES

Destrabarse: al inicio de cualquier fase de asalto, la Asesina puede tratar de destrabarse de un combate. Tira 1D6: con un resultado de 1, habrá fallado y deberá seguir luchando; con un resultado de 2 o más, podrá alejarse del enemigo un número de centímetros igual al doble del resultado obtenido en el dado. Este movimiento no puede utilizarse para trabar combate con otra miniatura. Si la unidad de la que se ha destrabado queda libre, esta podrá consolidar la posición al final de la fase de asalto.

Crear confusión: el jugador que controla a la Asesina puede mover una unidad enemiga hasta 15 cm después de que ambos jugadores hayan desplegado, pero antes del primer turno. La nueva posición de la unidad debe estar en la zona de despliegue normal y el jugador que controla es quien decide su encaramiento final.

Al ir siempre camuflada, la asesina Callidus puede acercarse a los que practican la brujería o traicionan al Emperador, infiltrándose en las filas de los secuaces de su presa para extirpar el mal de raíz.

Para llevar a cabo su delicado cometido, los integrantes del Templo Callidus se especializan en el uso y el desarrollo de la polimorfina, una droga que les permite cambiar de forma. Solo con ingerir esta sustancia, la asesina puede adoptar la apariencia de cualquier ser humano, desde una bella joven hasta un anciano decrépito. Además, el Adeptus Medicus del Imperio ha desarrollado toda una gama de implantes quirúrgicos que permiten a las asesinas Callidus adoptar la forma de miembros de razas alienígenas tales como Orkos y Eldars.

En el campo de batalla, las asesinas Callidus se sitúan tras las filas enemigas, donde gracias a su astucia y sigilo pueden infiltrarse en el ejército enemigo, normalmente eliminando a uno de sus miembros y ocupando su lugar. Mediante esta técnica, la asesina Callidus puede acercarse a los comandantes traidores o a los psíquicos poderosos para influenciarlos y finalmente asesinarlos a la mínima oportunidad.

Asesino del Templo Eversor

EQUIPO

Pistola Executor: la pistola Executor es una combiarma formada por una pistola bólter y una pistola de agujas. Puede dispararse una u otra arma, pero no ambas en el mismo turno. El perfil de la pistola se describe a continuación. La pistola de agujas siempre hiere con un resultado de 4+ y tiene un FP de 1D6 contra vehículos.

Pistola bólter:	**Alcance:** 30 cm	**F:** 4	**FP:** 5	Pistola
Pistola de agujas:	**Alcance:** 30 cm	**F:** X	**FP:** 6	Pistola

Arma de energía y bombas de fusión: estas armas funcionan tal y como se describen en el reglamento de Warhammer 40,000.

Puño neuronal: se trata de un arma de combate cuerpo a cuerpo. Efectúa la tirada para impactar de la manera habitual, pero no hagas la tirada para herir. El puño neuronal siempre hiere con un resultado de 4+, al margen de la Resistencia del blanco, e ignoran las tiradas de salvación por armadura (aunque no las invulnerables). Los vehículos impactados por un puño neuronal sufren un impacto superficial con un resultado de 6 en 1D6, sea cual sea su factor de blindaje.

Drogas de combate: el Asesino Eversor puede cargar hasta 30 cm en la fase de asalto (o doblar la distancia de carga al atravesar terreno difícil). Cuando asalta, el Eversor obtiene 1D6 Ataques adicionales en lugar de solo uno más.

REGLAS ESPECIALES

Fuego rápido: el metabolismo mejorado del Eversor le permite actuar con una rapidez excepcional. El Eversor no se considera nunca en movimiento al disparar su pistola Executor (por lo que siempre podrá disparar dos veces).

Biofusión: si el Eversor muere, coloca la plantilla de área de efecto centrada sobre la miniatura. Toda miniatura en contacto con la plantilla sufrirá un impacto automático de Fuerza 5, que podrá evitar normalmente con una tirada de salvación. A continuación, retira el Eversor del juego.



Los Eversor se especializan en tácticas de asalto y terror, sembrando el miedo a las represalias del Imperio en los corazones y en las mentes de todos aquellos que ostentan cargos de poder. El Ordo Hereticus utiliza a los asesinos Eversor en misiones en las que la corrupción de la herejía se haya extendido por toda la elite gobernante de una organización. Mientras que las fuerzas más visibles del Ordo Hereticus se enfrentan a los secuaces traidores del hereje en el campo de batalla, el Eversor se encarga de aniquilar cualquier rebelión desde dentro, sembrando la confusión y la destrucción a su paso. Esta demostración de brutalidad garantiza que los renegados queden totalmente purificados y que ningún sucesor en potencia llegue a retomar las riendas, ya que el enemigo es totalmente destruido para siempre por el imparable ataque del Eversor.

Los asesinos Vindicare siembran una destrucción cruel e insensible que acaba con el objetivo con irritante facilidad. Con una sola bala dan una muerte ignominiosa a los enemigos del Emperador y elevan la habilidad del francotirador a la categoría de arte. Como complemento a su entrenamiento, el Templo Vindicare entrena a sus adeptos tanto en las artes del sigilo y la evasión como en las de disparo. Una de las máximas del templo es que una muerte limpia debe realizarse siempre desde la mejor posición de disparo y se sabe de asesinos Vindicare que han estado apostados sin moverse durante semanas antes de disparar.

Las habilidades de un Vindicare se suelen emplear para liquidar a los sospechosos de poseer poderes psíquicos o de tener ambiciones más allá de lo permitido. Muchos falsos mesías han muerto con el cerebro atravesado por la bala de un Vindicare mientras predicaban su falso credo. Cuando una figura tan carismática muere a manos de un servidor sin rostro del Emperador, sus acólitos no tardan en desilusionarse y volverse temerosos. De esta forma, con un solo disparo se consigue poner fin a muchas herejías, si bien hay ocasiones inevitables en las que el Vindicare llega demasiado tarde o que la raíz de la disidencia se ha extendido demasiado y el Ordo Hereticus debe entrar en acción.

Asesino del Templo Vindicare

EQUIPO

Rifle Exitus: el rifle Exitus es un rifle de francotirador (alcance de 90 cm, impacta con 2+ y hiere con 4+) con un FP de 2. Además, el Vindicare puede disparar uno de los siguientes proyectiles especiales en lugar de efectuar un disparo normal. Cada uno de estos proyectiles solo puede usarse una vez por batalla y, para hacerlo, debe declararse qué proyectil va a dispararse antes de efectuar la tirada para impactar.

Rompepantallas: ignora las tiradas de salvación invulnerables.

Turboperforante: inflige dos heridas en vez de una. Si se dispara contra un vehículo, el proyectil tiene un Factor de Penetración de 3D6.

Fuego infernal: el proyectil hiere con un 2+ en vez de con un 4+.

Pistola Exitus: tiene el siguiente perfil:

Alcance: 30 cm **Fuerza:** 5 **FP:** 2 Pistola

Máscara espía: la máscara espía del Vindicare reduce la tirada de salvación por cobertura del blanco en un punto (las de 6+ se ignoran, las de 5+ pasan a ser de 6+, etc.). Además, la máscara espía permite al Vindicare tirar 5D6x5 cm para determinar la distancia a la que puede disparar cuando se apliquen las reglas de combate nocturno.

Traje de camuflaje: toda unidad que quiera disparar contra el Vindicare deberá efectuar una tirada para determinar si lo puede ver, como si se estuviera jugando con las reglas de combate nocturno que se describen en el reglamento de Warhammer 40,000 (la unidad debe estar a 5D6x3 cm o menos del Vindicare o, si no, seleccionar otro blanco). Si realmente se están utilizando las reglas de combate nocturno, el Asesino solo podrá ser designado como objetivo si se encuentra a la mitad o menos del rango de visión normal de la unidad (es decir, si obtuviera un 42, solo podría designar como blanco al Asesino si este estuviera a 21 cm o menos).

REGLAS ESPECIALES

Tirador de elite: al disparar, puedes decidir qué miniatura de una unidad es el objetivo del Vindicare, como el sargento o el soldado con el arma pesada. Esto significa que eres tú quien decide qué miniatura ha sido eliminada, no el enemigo. Además, el Vindicare puede apuntar a cualquier miniatura enemiga dentro de su alcance y línea de visión, sin tener en cuenta las restricciones de elección de objetivo (como no poder elegir a personajes independientes situados a 15 cm o menos de una unidad).

Los cultos de la muerte pueden encontrarse en un sinfín de mundos imperiales. Muchos tienen un origen caótico y solo adoran a Khorne, el dios de la Sangre, pero otros son fanáticos religiosos dedicados al credo imperial que ofrecen al Emperador aquellos a los que matan para cumplir con la deuda de sangre que toda la Humanidad tiene con Él. Un inquisidor puede utilizar a estos devotos como excelentes verdugos e infiltradores debido a su destreza y gran talento en el arte de la muerte. Los miembros del Culto de la Muerte emplean armas rituales exóticas para llevar a cabo su cometido, una descomunal variedad de estiletes, guadañas-látigo y cuchillas, así como armamento digital mejorado e inyectores.

Nota: solo se puede incluir un miembro del Culto de la Muerte si el ejército también incluye un inquisidor o un gran inquisidor.

Asesinos del Culto de la Muerte

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Asesino del Culto de la Muerte	40	5	4	4	3	2	5	2	8	5+

Escuadra: pueden elegirse de 1 a 3 Asesinos del Culto de la Muerte como una sola opción de elite. Aunque deben desplegarse como una sola opción, no tienen por qué colocarse juntos y, además, actúan de forma independiente unos de otros.

Armamento: arma de energía y arma de combate cuerpo a cuerpo adicional.

REGLAS ESPECIALES

Independientes: los Asesinos del Culto de la Muerte actúan de forma independiente en la partida y no pueden unirse a unidades ni subir a vehículos. No pueden capturar cuadrantes, ni ocupar ni mantener objetivos, ni tampoco contar como tropas supervivientes en la Misión: Exterminio.

Coraje: los Asesinos del Culto de la Muerte superan automáticamente los chequeos de desmoralización, aunque su fallo debiera ser automático, y no sufren acobardamiento.

Infiltradores: los Asesinos del Culto de la Muerte son muy buenos en la infiltración, de modo que, cuando la misión lo permita, pueden usar la regla especial de escenario infiltradores.

Invulnerable: los Asesinos del Culto de la Muerte poseen una agilidad sobrenatural y pueden esquivar todos los ataques dirigidos contra ellos, por lo que su tirada de salvación es invulnerable.

TRANSPORTES

Los transportes solo pueden incluirse en un ejército como una modificación de una unidad y solo podrán transportar a la unidad para la que han sido adquiridos. Un personaje independiente que acompañe a una unidad con transporte también puede ir montado en este. Los transportes que se describen a continuación pueden equiparse con las siguientes modificaciones por el coste adicional en puntos apropiado: pala excavadora, blindaje adicional, misil cazador asesino, bólter de asalto en afuste exterior, reflector y descargadores de humo. Además, cualquier vehículo del Adepta Sororitas se puede equipar con las siguientes modificaciones: munición bendita, icono sagrado y amplificador de laudes. No puede adquirirse ninguna modificación más de una vez por vehículo.

Un Rhino o un Chimera cuyos pasajeros utilicen la escotilla superior para disparar contará como vehículo descubierto si la tirada de salvación por armadura de alguno de sus pasajeros es peor que 3+.



Chimera

	Puntos	Blindaje: frontal	lateral	posterior	HP
Chimera	70	12	10	10	3

Tipo: tanque.
Tripulación: Guardia Imperial.
Aberturas de disparo: 2.
Puntos de acceso: 1.

Armamento: el Chimera ha de tener una de las siguientes armas de torreta por +10 puntos: multiláser, lanzallamas pesado o bólter pesado. También puede instalarse un bólter pesado o un lanzallamas pesado montado en el casco por +5 puntos.

Transporte: un Chimera puede transportar un máximo de 12 miniaturas.

El Chimera es un vehículo tremendamente versátil que ha estado al servicio del Imperio durante varios milenios. La variante más común es la que va armada con multiláser en la torreta y un bólter pesado en afuste exterior. Los puertos que tiene a ambos lados del casco permiten a los tripulantes disparar sus rifles láser a través de ellos.

Rhino

	Puntos	Blindaje: frontal	lateral	posterior	HP
Rhino	50	11	11	10	4

Tipo: tanque.
Tripulación: Hermanas de Batalla/Comandos.
Aberturas de disparo: 1.
Puntos de acceso: 3.

Armamento: el Rhino está equipado con un bólter de asalto.

Transporte: el Rhino puede transportar un máximo de 10 miniaturas, pero ninguna de ellas puede estar equipada con armadura de exterminador.

El transporte de tropas Rhino es un elemento común en multitud de fuerzas imperiales que permite a las unidades desplazarse rápidamente para ocupar un objetivo o poder desplegar las tropas en el centro del ejército enemigo.

Land Raider

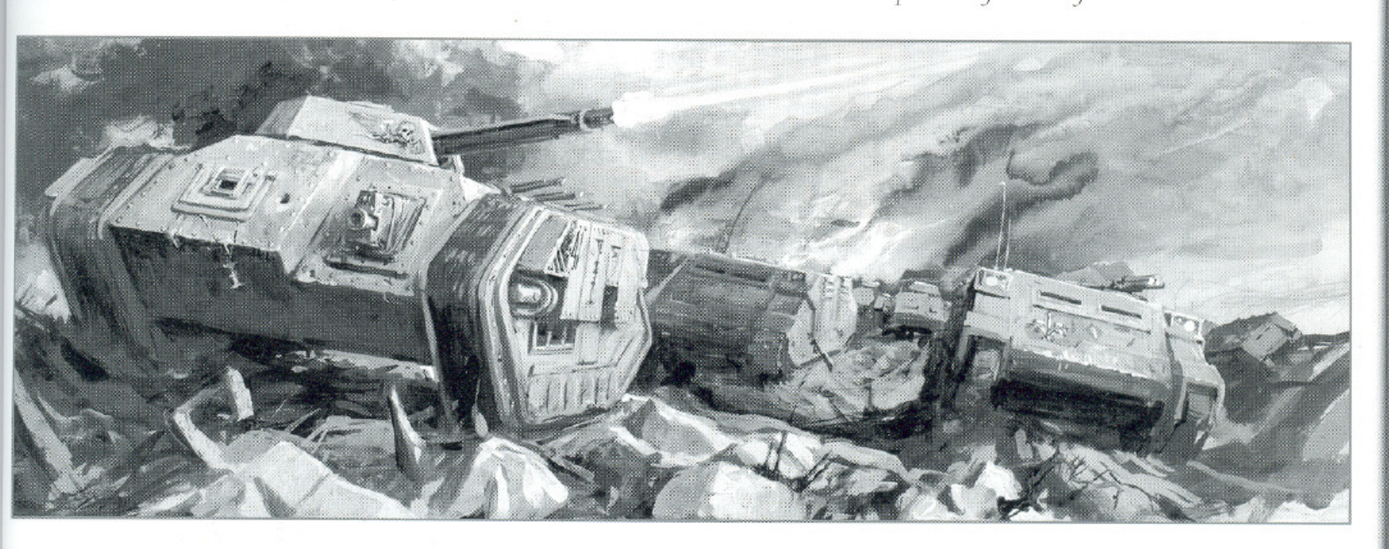
	Puntos	Blindaje: frontal	lateral	posterior	HP
Land Raider	250	14	14	14	4

Tipo: tanque.
Tripulación: Tecnosacerdotes.
Aberturas de disparo: 0.
Puntos de acceso: 3.

Armamento: el Land Raider está equipado con un cañón láser acoplado en cada una de sus barquillas laterales y un bólter pesado acoplado montado en el casco.

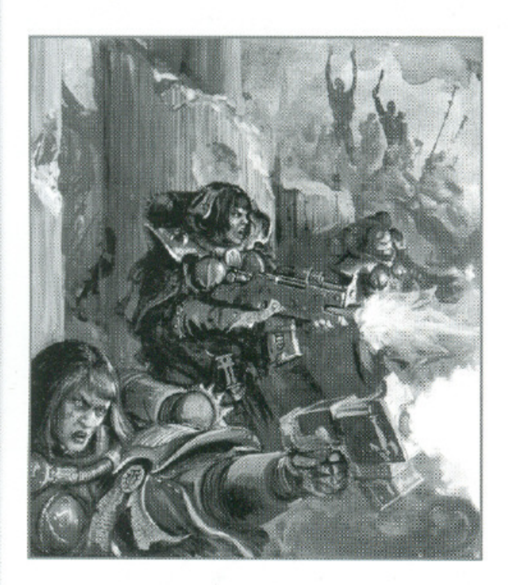
Transporte: el Land Raider puede transportar un máximo de 10 miniaturas.

El Land Raider representa el paradigma de la tecnología de los vehículos blindados del Imperio. Su casco de adamantio es tan resistente que puede soportar incluso un impacto directo de hasta las armas más potentes del enemigo y sus cañones láser modelo Martillo Celestial han significado el fin de innumerables tanques enemigos a lo largo de los milenios.



TROPAS DE LÍNEA

La gran mayoría de las Órdenes Militantes se componen de Hermanas de Batalla. Al ser huérfanas criadas por la Schola Progenium, las Hermanas de Batalla tienen una gran disiciplina y son extremadamente devotas al Emperador. Su mayor punto fuerte es su inquebrantable fe en el Divino Emperador de la Humanidad, en cuyo nombre infligen el ardiente castigo al mutante, a la bruja y al hereje.



La Inquisición cuenta con una red de fortalezas a lo largo y ancho de la galaxia, algunas ocultas y otras, en cambio, muy conocidas y protagonistas de innumerables y misteriosas leyendas. Las tropas de asalto inquisitoriales se encargan de proteger y defender las fortalezas de la Inquisición y las infames naves negras cuando realizan pruebas de pureza por todo el Imperio. Reclutadas de la Schola Progenium y de ciertas familias con una larga tradición de servicio a la Inquisición, dichas tropas de asalto están equipadas y entrenadas de forma parecida a las tropas de asalto de elite de la Guardia Imperial. Las tropas de asalto se someten a rigurosas pruebas de pureza e incorruptibilidad antes de poder portar la marca de la Inquisición, que más tarde las utilizará cuando las fuerzas del Adepta Sororitas no sean suficientes.

Escuadra de Hermanas de Batalla

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Hermana de Batalla	11	3	4	3	3	1	3	1	8	3+
Hermana de Batalla Veterana	+14	3	4	3	3	1	3	2	9	3+

Escuadras: Hermana Superiora y 9-19 Hermanas de Batalla.

Armamento: bólteres. La Hermana Superiora puede cambiar su bólter por una pistola bólter y un arma de combate cuerpo a cuerpo sin coste en puntos adicional.

Opciones: un máximo de dos Hermanas de Batalla pueden estar armadas con una de las siguientes armas especiales: lanzallamas (+6 ptos. por miniatura), rifle de fusión (+10 ptos. por miniatura) o bólter de asalto (+5 ptos. por miniatura).

Si solo se elige un arma especial, una Hermana de Batalla podrá estar equipada con un lanzallamas pesado por +12 ptos.

La escuadra se puede equipar con granadas de fragmentación por +1 punto por miniatura y/o granadas perforantes por +2 puntos por miniatura.

Imagifer: una Hermana de Batalla de la escuadra que no lleve un arma especial ni un lanzallamas pesado puede transformarse en Imagifer por +20 ptos. Una Imagifer porta un simulacrum imperialis (consulta la armería para más información).

Personaje: la Hermana Superiora puede transformarse en Hermana de Batalla Veterana por +14 ptos. Una Hermana de Batalla Veterana es devota, por lo que aporta 1 Punto de Fe al total del ejército y se le puede equipar con cualquier objeto permitido de la armería de Cazadores de Bruujas.

Transporte: si la escuadra se compone de 10 miniaturas o menos, puede ir montada en un Rhino por +50 ptos. (consulta la sección Transportes de la pág. 33).

REGLAS ESPECIALES

Adepta Sororitas: las Hermanas de Batalla siguen las reglas especiales que se describen en la página 18.

Tropas de Asalto Inquisitoriales

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Comando	10	3	4	3	3	1	3	1	8	4+
Veterano	+10	3	4	3	3	1	3	2	8	4+

Escuadra: 5-10.

Armamento: rifle infernal con sistema de puntería y granadas de fragmentación.

Opciones: un máximo de dos miniaturas pueden cambiar su rifle infernal y sistema de puntería por un lanzallamas (+5 ptos.), un rifle de fusión (+10 ptos.), un rifle de plasma (+10 ptos.) o un lanzagranadas (+10 ptos.). La escuadra se puede equipar con granadas perforantes (+2 ptos. por miniatura).

Personajes: puedes convertir uno de los Comandos en Veterano por +10 ptos. El Veterano puede equiparse con cualquier objeto permitido de la armería.

Transporte: la escuadra puede ir montada en un Rhino por +50 ptos.o en un Chimera por +70 ptos.(consulta la sección Transportes de la pág. 33).

Nota de los diseñadores: el Ordo Hereticus suele pedir ayuda al Adeptus Arbites para detener a criminales buscados y condenarlos por señales de corrupción. Por esta razón, se pueden usar las escuadras de tropas de asalto inquisitoriales para representar escuadras del Adeptus Arbites sustituyendo el rifle infernal y el sistema de puntería de cada soldado por una escopeta sin coste en puntos adicional. Todas las demás opciones se quedan tal y como están.



TROPAS DE ATAQUE RÁPIDO

Escuadra de Hermanas Serafines

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Hermana Serafín	22	4	4	3	3	1	4	1	9	3+
Hermana Serafín Veterana	+10	4	4	3	3	1	4	2	9	3+

Escuadra: Hermana Superiora y 4-9 Hermanas Serafín.

Armamento: dos pistolas bólter (cuentan como si estuvieran acopladas al disparar y como arma de combate cuerpo a cuerpo adicional en un asalto) y granadas de fragmentación y perforantes.

Opciones: un máximo de dos Hermanas Serafines pueden cambiar sus dos pistolas bólter por dos pistolas lanzallamas (estas disparan a la vez y tienen el mismo efecto que un lanzallamas, pero cuentan como dos armas de combate cuerpo a cuerpo en un asalto) por un coste de +7 ptos.; o como dos pistolas infierno (que cuentan como si estuvieran acopladas al disparar y como un arma de combate cuerpo a cuerpo adicional en un asalto) por +15 ptos. por miniatura. La escuadra se puede equipar con bombas de fusión por un coste adicional de +4 ptos. por miniatura.

Personaje: la Hermana Superiora puede transformarse en Hermana Serafín Veterana por +10 ptos. y puede equiparse con cualquier objeto permitido de la armería de los Cazadores de Brujas. Mientras la Hermana Serafín Veterana esté viva, la escuadra contará como si tuviera un simulacrum imperialis.

REGLAS ESPECIALES

Retrorreactores: las Hermanas Serafines están equipadas con retrorreactores y siguen las reglas de las tropas con capacidad de salto del reglamento de Warhammer 40,000.

Adepta Sororitas: las Hermanas Serafines están sujetas a las reglas especiales que se describen en la página 18.

Devotas: todas las Hermanas Serafines son devotas aunque no estén cerca de un personaje devoto. Cada escuadra suma +1 al total de Puntos de Fe del ejército.

Ataque relámpago: al final de una ronda de combate cuerpo a cuerpo, las Serafines pueden decidir destrabarse si todas ellas y al menos uno de sus adversarios del combate cuerpo a cuerpo no tienen que retirarse. La unidad se retira 8D6 cm en cualquier dirección y se reagrupa automáticamente al final de dicho movimiento (al margen de si el enemigo está a 15 cm o menos o de si la unidad se encuentra por debajo del 50% de sus efectivos originales). Las miniaturas enemigas que estuvieran trabadas en combate con ellas antes de que estas salgan volando solo podrán consolidar su posición. Una escuadra de Hermanas Serafines a la que se haya unido una Heroína del Adepta Sororitas equipada con retrorreactores no podrá beneficiarse de esta regla.

Apariencia angelical: toda unidad del Adepta Sororitas que cuente con al menos una miniatura en un radio de 15 cm de al menos una de las miniaturas de la unidad de Hermanas Serafines suma +1 al Liderazgo, hasta un máximo de 10, a la hora de efectuar chequeos de desmoralización y de acobardamiento. Las demás unidades de Hermanas Serafines no se benefician de esta regla, que no es acumulativa.

Las hermanas serafines son guerreras de gran experiencia que se entrenan exclusivamente en el uso de los retrorreactores. Además, son extremadamente hábiles y han perfeccionado la técnica de disparar con dos pistolas a la vez. Todo eso las hace ser escuadras muy móviles, potentes y capaces de luchar cuerpo a cuerpo en caso necesario.



Escuadra de Hermanas Dominiums

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Hermana Dominium	11	3	4	3	3	1	3	1	8	3+
Hermana Dominium Veterana	+14	3	4	3	3	1	3	2	9	3+

Escuadra: 1 Hermana Superiora y 4-9 Hermanas Dominiums.

Armamento: bólteres. La Hermana Superiora puede cambiar su bólter por una pistola bólter y un arma de combate cuerpo a cuerpo sin coste en puntos adicional.

Opciones: un máximo de cuatro Hermanas Dominiums pueden estar equipadas con una de las siguientes armas especiales: lanzallamas (+9 ptos.), rifle de fusión (+15 ptos.), bólter de asalto (+8 ptos.). La escuadra puede estar equipada con granadas de fragmentación (+1 pto. por miniatura) y/o granadas perforantes (+2 ptos. por miniatura), o con bombas de fusión (+4 ptos. por miniatura).

Imagifer: una Hermana Dominium que no lleve un arma especial puede transformarse en Imagifer por +20 ptos. Una Imagifer porta un simulacrum imperialis (consulta la armería para más información).

Personaje: la Hermana Superiora puede transformarse en Hermana Dominium Veterana por +14 ptos. Esta es devota, así que aporta 1 Punto de Fe al total del ejército, y puede equiparse con cualquier objeto permitido de la armería de Cazadores de Brujas.

Transporte: las Dominiums **tienen que** ir montadas en un transporte, que puede ser un Rhino por +50 ptos. (consulta la sección Transportes de la pág. 33) o, si la escuadra tiene 6 miniaturas o menos, un Immolator por +65 ptos. (véase la pág. 36).

REGLAS ESPECIALES

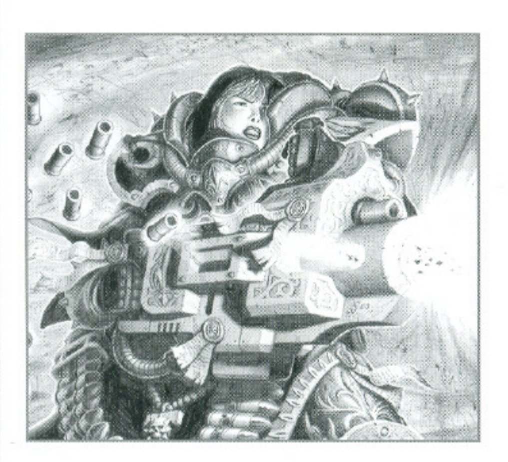
Adepta Sororitas: las Hermanas Dominiums siguen las reglas especiales que aparecen en la pág. 18.

Las Hermanas de Batalla que se entrenan en el uso de armas más especializadas como lanzallamas, bólteres de asalto y rifles de fusión se las conoce por el nombre de dominiums y cada orden mantiene a varias de estas unidades, formadas por más de estas guerreras especialistas que una escuadra ordinaria de Hermanas de Batalla.



APOYO PESADO

Las vengadoras llevan un número exagerado de armas pesadas comparado con una escuadra estándar de Hermanas de Batalla. Como la mayoría de ellas portan armamento muy potente pero de corto alcance, como bólteres pesados y cañones de fusión, las vengadoras suelen ir montadas en un Immolator para así mejorar aún más la efectividad de su función de apoyo.



El Immolator es un diseño exclusivo del Ministorum basado en el omnipresente chasis del Rhino. Los Immolators están equipados con letales lanzallamas, cañón de fusión o bólteres pesados. Aparte de su armamento, el Immolator puede llevar una escuadra hasta el centro del ejército enemigo.

Nota: solo se pueden incluir Immolators si también se incluyen Adepta Sororitas en el ejército.

Los herejes ansían el fuego purificador de la redención, pero no deben temer nada, pues nosotros se lo proporcionaremos.

Los tecnosacerdotes encargados del mantenimiento de esta arcana máquina de guerra solo logran comprender vagamente su funcionamiento y desde la Era de la Apostasía se han ido utilizando muchos Exorcistas, lo que no ha hecho más que contribuir a su carácter temperamental. Cada máquina es una obra de arte única y su misión en el campo de batalla consistente en proporcionar un devastador apoyo de fuego de largo alcance es secundaria a su importancia como potente símbolo del poder del Emperador.

Escuadra de Hermanas Vengadoras

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Hermana Vengadora	11	3	4	3	3	1	3	1	8	3+
Hermana Vengadora Veterana	+14	3	4	3	3	1	3	2	9	3+

Escuadra: 1 Hermana Superiora y 4-9 Hermanas Vengadoras.

Armamento: bólteres. La Hermana Superiora puede cambiar su bólter por una pistola bólter y arma de combate cuerpo a cuerpo sin coste en puntos adicional.

Opciones: un máximo de cuatro Vengadoras pueden estar equipadas con una de las siguientes armas pesadas: bólter pesado (+15 ptos.) o cañón de fusión (+25 ptos.).

La escuadra puede equiparse con granadas de fragmentación por +1 punto por miniatura y/o granadas perforantes por +2 ptos. por miniatura.

Imagifer: una Vengadora que no lleve un arma pesada puede transformarse en Imagifer por +20 ptos. Una Imagifer porta un simulacrum imperialis (consulta la armería).

Personaje: la Hermana Superiora puede transformarse en Hermana Vengadora Veterana por +14 ptos. La Hermana Vengadora Veterana es devota, por lo que aporta 1 Punto de Fe al total del ejército y puede equiparse con cualquier objeto permitido de la armería de los Cazadores de Brujas.

Transporte: si la escuadra se compone de 6 miniaturas o menos, podrá ir montada en un Immolator por +65 ptos.

REGLAS ESPECIALES

Adepta Sororitas: las Vengadoras siguen todas las reglas especiales de la pág. 18.

Immolator

	Puntos	Blindaje: frontal	lateral	posterior	HP
Immolator	65	11	11	10	4

Tipo: tanque. **Tripulación:** Hermanas de Batalla.

Aberturas de disparo: 1. **Puntos de acceso:** 3.

Armamento: el Immolator está equipado con dos lanzallamas pesados.

Opciones: el Immolator puede cambiar los lanzallamas pesados por cañones de fusión acoplados (+20 ptos.) o bólteres pesados acoplados (+5 ptos.).

El Immolator puede contar con cualquiera de las siguientes modificaciones por el coste en puntos indicado en la armería: munición bendita, pala excavadora, blindaje adicional, icono sagrado, misil cazador asesino, amplificador de laudes, reflector, descargadores de humo y promethium bendito.

Transporte: el Immolator puede portar hasta seis miniaturas, pero ninguna de ellas puede llevar armadura de exterminador.

REGLAS ESPECIALES

Lanzallamas pesados: los lanzallamas pesados del Immolator se disparan como un lanzallamas pesado normal. Sin embargo, se pueden repetir todas las tiradas fallidas para herir o para penetrar el blindaje de un vehículo. Además, debido a que no hace falta apuntar con precisión para que el arma sea efectiva, el Immolator puede desplazarse 30 cm y seguir disparando con sus lanzallamas pesados.

Exorcista

	Puntos	Blindaje: frontal	lateral	posterior	HP
Exorcista	135	13	11	10	4

Tipo: tanque. **Tripulación:** Hermanas de Batalla.

Armamento: lanzamisiles Exorcista.

Opciones: el Exorcista puede equiparse con cualquiera de las siguientes modificaciones por el coste indicado en la armería: munición bendita, pala excavadora, blindaje adicional, icono sagrado, misil cazador asesino, amplificador de laudes, bólter de asalto en afuste exterior, reflector, descargadores de humo.

REGLAS ESPECIALES

Lanzamisiles Exorcista: los múltiples cañones del lanzamisiles Exorcista le permiten disparar una lluvia de misiles contra el enemigo y arrasar al blanco bajo una devastadora andanada. Cada turno, después de designar el blanco del Exorcista, tira 1D6 para determinar cuántos misiles se lanzan. Tira para impactar normalmente para cada misil.

Misiles Exorcista:

Alcance: 120 cm **Fuerza:** 8 **FP:** 1 **Pesada 1D6**

Castigos del Penitente

	Puntos	HA	HP	F	Blindaje frontal	Blindaje lateral	Blindaje posterior	I	A
Castigo del Penitente	80	4	2	5(10)	11	11	10	3	1D6

Tipo: bípode, vehículo descubierto. **Tripulación:** penitente.

Escuadrón: estas máquinas se despliegan en escuadrones de 1 a 3 miniaturas.

Armamento: dos armas de combate cuerpo a cuerpo para dreadnoughts. Los Castigos del Penitente no obtienen ninguna ventaja por estar equipados con un arma de combate adicional. Cada brazo está equipado con un solo lanzallamas y los dos se disparan a la vez como si fueran un lanzallamas pesado. El primer resultado de armamento destruido reduce los Ataques del Castigo en 1 (hasta un mínimo de 1) y reduce el lanzallamas pesado a lanzallamas simple. El segundo resultado de armamento destruido reduce los Ataques en 1 más (hasta un mínimo de 1) y reduce su Fuerza a 5, además de destruir el lanzallamas.

REGLAS ESPECIALES

Imparable: los Castigos del Penitente ignoran todos los resultados de tripulación aturdida y tripulación acobardada que sufran en las Tablas de Daños en un Vehículo.

Cólera sagrada: los escuadrones de Castigos del Penitente están sujetos a la regla cólera sagrada que se describe en la pág. 24.

Furia de batalla: el Castigo del Penitente debe disparar sus armas siempre que pueda y siempre tiene que tratar de alcanzar al máximo número de enemigos posible con la plantilla de lanzallamas. Cuando entre en contacto peana con peana, cada Castigo del Penitente debe efectuar una tirada de dado al inicio de cada fase de asalto en que esté trabado en combate para determinar su atributo de las Ataques. El +1 Ataque por cargar va aparte de estos Ataques.

Cuando los crímenes perpetrados por un hereje son tan funestos que ni siquiera la arcoflagelación representaría un castigo suficiciente, este puede ser conectado a una de las legendarias y santas máquinas expiadoras conocidas como los castigos del penitente. Impulsada por la fanática ansia de redención del hereje, esta máquina blindada se lanza a la carga contra las filas del enemigo sabiendo que la absolución solo se concede con la muerte. Dichas máquinas son reliquias sagradas en sí mismas y un potente aviso del innegable destino que todo hereje tiene reservado.

Nota: los castigos del penitente solo pueden incluirse si también se incluye a un sacerdote en el ejército (ya que solo un representante de la Eclesiarquía puede permitir el uso de una de estás máquinas).

0-1 Ataque Orbital

	Puntos	F	FP	Notas
Batería de lanzas	70	10	1	plantilla de artillería pesada
Torpedo de fusión	80	8	3	plantilla de artillería pesada; penetración de blindaje 2D6
Bomba antipsíquicos	30	9	1	radio de alcance variable; véase más abajo

Opciones: selecciona un tipo de bombardeo de los tres disponibles.

REGLAS ESPECIALES

Determinar el objetivo: el ataque orbital debe centrarse en algún elemento de escenografía concreto al principio de la batalla. Anota cuál es ese punto antes de que desplieguen los ejércitos pero después de haber determinado las zonas de despliegue.

Momento del ataque: un ataque orbital siempre utiliza la regla reservas, aunque el escenario no la contemple. Una vez disponible, el ataque orbital se llevará a cabo en cada fase de disparo del jugador que lleve los Cazadores de Brujas. Dicho jugador puede elegir posponer el inicio del ataque orbital, pero una vez haya empezado ya no se detendrá hasta el final de la partida.

Emplazamiento: la plantilla puede colocarse en cualquier punto del elemento de escenografía elegido.

Precisión: los ataques orbitales no son muy precisos. Un ataque orbital puede dispersarse como cualquier otra arma de plantilla de artillería, solo que, si falla la tirada, se dispersará el doble de la distancia indicada por el dado. En caso de conseguir un impacto, el ataque se dispersará de la manera habitual y en la dirección indicada por el dado de dispersión.

Barrera de artillería pesada: todos los ataques orbitales excepto las bombas antipsíquicos se consideran barrera de artillería pesada a efectos de llevar a cabo chequeos de acobardamiento.

Bomba antipsíquicos: una vez se haya determinado el punto de impacto del ataque antipsíquico, tira 5D6 para saber a cuántos centímetros de ese punto se dispersa la nube de lluvia antipsíquica. La bomba afectará a toda miniatura que se encuentre dentro de este radio, aunque sea parcialmente. Este ataque no tiene efecto contra las tropas normales, pero contra psíquicos tiene una Fuerza de 9, que se compara con el Liderazgo del blanco en vez de con su Resistencia. Este ataque tiene FP1, aunque se pueden efectuar tiradas de salvación invulnerables para resistir sus efectos. En lugar de perder una herida, las miniaturas afectadas pierden un poder psíquico elegido por el jugador de los Cazadores de Brujas. El poder tiene que tratarse de una de las opciones del psíquico; los poderes y las habilidades "innatas" no se ven afectados.

Las armas antipsíquicos no discriminan entre bandos, por lo que, si por desgracia la explosión alcanza a un Cazador de Brujas, ¡su oponente también podrá quitarle uno de sus poderes!

Bajo las peores circunstancias, los inquisidores tienen potestad para declarar Exterminatus un planeta que se haya perdido a manos de la herejía o la mutación, terminando así con las abominaciones contra el Emperador con una lluvia de fuego cataclísmica que descargan las naves en órbita. En determinadas ocasiones, pueden utilizarse esas mismas naves para efectuar ataques más limitados con la esperanza de destruir la guarida de un hereje poderoso u otros adversarios. Esto suele ser extremadamente peligroso para las tropas amigas que se encuentren en la zona, ya que un ataque orbital no es el arma más precisa que existe, de forma que su uso es una prueba de lo desesperado de la situación para llegar a emplear tan arriesgadas medidas. Las bombas antipsíquicos, de las que solo dispone el Ordo Hereticus, se producen gracias a una extraña sustancia que, según se cree, es un derivado de los procesos esotéricos que mantienen en funcionamiento al Astromonicón y, al explotar sobre el campo de batalla, esparce un fino residuo actínico que anula las habilidades psíquicas.

Nota: solo se puede elegir un ataque orbital si también se incluye un inquisidor o gran inquisidor del Ordo Hereticus. Los términos del Decreto Pasivo prohíben a la Eclesiarquía contar con sus propias flotas de guerra, de forma que las Hermanas de Batalla dependen de la Flota Imperial y de los navíos inquisitoriales para llevar a cabo este tipo de apoyo.

Por la presente firmo la sentencia de muerte de todo un planeta y destino al Olvido a un billón de almas.

¡DEFENDED LA CAPILLA!

La capilla de una santa imperial corre el riesgo de ser profanada por un ataque sorpresa de una fuerza enemiga. Los Cazadores de Brujas no van a permitir este sacrilegio y harán lo que sea por defenderla.

ÓRDENES DEL ATACANTE

Una avanzada de exploradores ha detectado una pequeña fuerza que se ha separado del ejército principal para dirigirse a una capilla apartada. Con toda probabilidad, habrá un comandante al mando de este grupo y la oportunidad de destruir a los exploradores y a la capilla es demasiado buena como para desaprovecharla. Debes concentrar todos tus esfuerzos para destruir a esta fuerza antes de que consiga refuerzos.

ÓRDENES DEL DEFENSOR

Mientras se encuentra ocupado destruyendo a los enemigos del Emperador, el comandante de un ejército de Cazadores de Brujas tiene la oportunidad de reverenciar la capilla de una santa imperial. Aunque la misión no está exenta de riesgos, las bendiciones que la santa puede otorgarles hacen que merezca la pena la sagrada tarea y los riesgos que conlleva.

REGLAS ESPECIALES

¡Defended la capilla! es un escenario de tipo incursión sujeto a las reglas reservas y tropas de despliegue rápido.

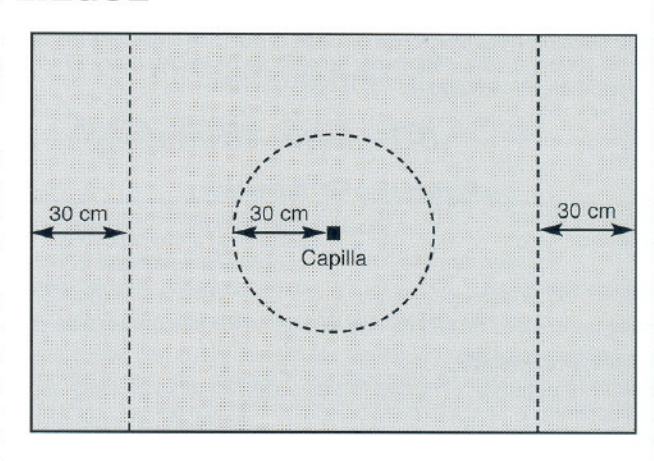
DESPLIEGUE

1 Ambos jugadores, de mutuo acuerdo, sitúan la escenografía procurando que la capilla esté exactamente en el centro del tablero. La capilla debe tener unas medidas de 15 cm x 15 cm.

2 El defensor despliega una de sus unidades de tropas de línea y una de apoyo pesado en cualquier lugar a un máximo de 30 cm de la capilla y una unidad de cuartel general en el interior de la capilla. El resto de fuerzas se mantienen en reservas.

3 El atacante divide su ejército en dos fuerzas de igual valor en puntos (aproximadamente). Cada fuerza debe incluir unidades completas. El atacante despliega una de ellas a una distancia máxima de 30 cm de uno de los bordes cortos del tablero y la otra a igual distancia en el borde opuesto del tablero. Las unidades del atacante no pueden desplegarse en un radio de 45 cm de cualquiera de las unidades del defensor.


El defensor tiene la iniciativa en el primer turno.



OBJETIVO DE LA MISIÓN

El atacante trata de capturar la capilla y el defensor intenta evitar que esto ocurra. Si solo uno de los jugadores tiene miniaturas en el interior de la capilla al término de la partida, entonces este habrá obtenido la victoria. Si ninguno de los jugadores tiene miniaturas en el interior de la capilla, la partida se considera un empate. Si ambos jugadores tienen miniaturas en el interior de la capilla, se librará un turno especial de combate cuerpo a cuerpo para decidir qué jugador controla la capilla. Durante este turno especial de combate cuerpo a cuerpo, todas las miniaturas en el interior de la capilla libran el combate con todos sus ataques, independientemente de la distancia a la que se encuentre el enemigo. Las miniaturas no pueden cargar ni considerarse bajo cobertura. Si una fuerza es eliminada, el bando contrario captura el edificio y gana la partida. Si ningún bando es eliminado, el ganador del turno de combates captura la capilla y gana la partida. Si el combate termina en empate, se vuelve a librar un nuevo turno de combates y así sucesivamente hasta que uno de los dos gane un turno.

RESERVAS

Las reservas del defensor pueden entrar por cualquiera de los bordes largos del tablero.

DURACIÓN DE LA BATALLA

La batalla dura seis turnos.

RUTA DE RETIRADA

Las unidades que se vean obligadas a retirarse lo harán hacia el borde del tablero en el que desplegaron. Las unidades defensoras que hayan desplegado en la capilla o alrededor de ella antes de que la partida empezara se retirarán hacia el borde largo más próximo del tablero.

LOS ADVERSARIOS DE LOS CAZADORES DE BRUJAS

En la elaboración del Codex Cazadores de Brujas hemos intentado crear una lista de ejército que fuese a la vez singular y capaz de luchar de modo flexible. Una de las cosas a tener en cuenta es que muchos ejércitos de Warhammer 40,000 a los que tendrás que enfrentarte no cuentan con psíquicos, aunque tras levantarse en armas contra los agentes del Ordo Hereticus ya han demostrado ser traidores...

Aunque la destrucción de las brujas es la principal tarea del Ordo Hereticus, hay muchos otros enemigos que merecen su atención. La traición, la herejía y la mutación han estado siempre presentes en el oscuro milenio de Warhammer 40,000 y estas amenazas pueden adoptar múltiples apariencias. Los Cazadores de Brujas deben enfrentarse a alienígenas o a fuerzas imperiales corruptas que han dado la espalda a la luz del Emperador. En alguna ocasión, han tenido que enfrentarse a un inquisidor que traficaba con demonios o alienígenas o a uno que ha renunciado a su deber sagrado de cuidar de la Eclesiarquía al verse seducido por la riqueza y los lujos que le garantizaba su posición. En las páginas que siguen hay un gran número de ideas, misiones y reglas especiales para que incluyas a los Cazadores de Brujas en tus partidas de Warhammer 40,000, tanto en campañas como en partidas aisladas.

PARTIDAS AISLADAS

Para jugar una partida aislada puedes utilizar una de las dos ideas que te presentamos a continuación.

Misión de los Cazadores de Brujas

Usa la misión para Cazadores de Brujas descrita en la página anterior. En este caso, los adversarios son enemigos del Emperador empeñados en destruir la capilla de una santa.

Misiones con hilo narrativo

Las siguientes tramas argumentales son un buen ejemplo de cómo adecuar las misiones a tus partidas con Cazadores de Brujas:

Búsqueda y destrucción/Combate nocturno/Ocupar y mantener: unos herejes dirigidos por un líder carismático (posiblemente un poderoso psíquico) intentan hacerse con el control de unas instalaciones imperiales (una armería, un punto estratégico, un nodo de comunicaciones...) como parte de una insurrección global. Los Cazadores de Brujas deben detenerlos antes de que puedan establecer una fuerte resistencia.

Patrulla/Reconocimiento/Exterminio/Asalto al búnker: las fuerzas de los Cazadores de Brujas están buscando a un psíquico no autorizado o a un cardenal apóstata, pero los servidores de su presa han dispuesto sólidas defensas para detenerlos. Podría tratarse de mercenarios, sujetos de mentes esclavizadas o seguidores enloquecidos que piensan que los Cazadores de Brujas son unos traidores. Al margen de sus motivaciones, los Cazadores de Brujas deben derrotar a este nuevo enemigo para poder reanudar la caza.

Rescate: un icono sagrado o un importante individuo han caído en manos de unas brujas, alienígenas o fuerzas imperiales traidoras. Esta afrenta al Dios Emperador no puede permitirse ni quedar impune y los Cazadores de Brujas deben volver con el icono o el prisionero.

LOS ADVERSARIOS EN WARHAMMER 40,000

Los enemigos del Ordo Hereticus adoptan innumerables formas y aquellos que piensan que este existe únicamente para destruir brujas están equivocados. Es igual de probable que un ejército de Cazadores de Brujas se desplace para enfrentarse a un regimiento corrupto de la Guardia Imperial solo para descubrir que ha sido conducido a una base de traidores por un miembro no autorizado de la Eclesiarquía como que una horda de mutantes se rebele contra sus legítimos maestros.

Debido al gran número de enemigos al que ha de enfrentarse el Ordo Hereticus, no podemos recogerlos a todos en estas páginas. Sin embargo, incluir algunas de estas nuevas unidades o poderes no solo es una excelente oportunidad de presentar diferentes estilos de juego, sino también una razón perfecta para que los Cazadores de Brujas se enfrenten a ellos por primera vez.

Por lo tanto, hemos incluido algunas unidades nuevas de C.G. para aquellos que intenten enfrentarse a los ejércitos de Cazadores de Brujas: el psíquico no autorizado y el cardenal apóstata, así como una opción para que tu líder desarrolle terroríficos poderes psíquicos. Y no solo eso. También puedes incluir unidades de mutantes y traidores para representar a los que han sido seducidos por el sendero de la traición iniciado por sus poderosos maestros.

Estas unidades solo pueden incluirse cuando te enfrentes a un ejército de Cazadores de Brujas y cuentan como cualquier otra unidad del ejército adversario, aunque no pueden incluirse como opciones obligatorias de la Tabla de Organización de Ejército. Por consiguiente, un ejército que se enfrente a uno de Cazadores de Brujas en una misión estándar puede dar poderes psíquicos de la Tabla de Líder Psíquico a su C.G. o incluir un psíquico no autorizado o cardenal apóstata como opción de C.G. adicional. También puede incluir unidades de traidores o de mutantes como opciones de tropas de línea una vez elegidas las opciones obligatorias de tropas de línea y de C.G. del propio codex o lista de ejército.

No existen reglas sobre cuál debe ser el aspecto de un psíquico no autorizado o de un cardenal apóstata, así que puedes usar cualquier miniatura de tamaño humano normal (¡puedes usar una miniatura de Marine Espacial!) mientras tu oponente sepa lo que representa la miniatura. Como cardenal apóstata puedes usar las miniaturas del Redentor Kyrinov, de Uriah Jacobus, de un misionero, de un predicador o de un sacerdote y también tu miniatura de C.G. si la estás dotando de estos nuevos poderes psíquicos.

Los jugadores que tengan un ejército de Marines Espaciales del Caos o de los Perdidos y los Condenados solo pueden incluir la opción de C.G. del psíquico no autorizado de este libro y, en lugar de la lista indicada en estas páginas, deben usar la de traidores y mutantes del Codex El Ojo del Terror. Los jugadores necrones no pueden usar las reglas de C.G., pues los poderes psíquicos son un anatema para esta raza. Además, los personajes con la marca de Khorne no están sujetos a las reglas de C.G., ya que las brujas son vistas como el arma del cobarde por los seguidores del Dios de la Sangre.



CUARTEL GENERAL

0-1 LÍDER PSÍQUICO

Como adversario de los Cazadores de Brujas, puedes proporcionar uno de los poderes psíquicos listados en el recuadro de abajo a uno de los líderes de tu ejército. No hay coste adicional en puntos y tampoco has de escoger un poder si no quieres.

Un personaje de C.G. del ejército que se enfrenta a los Cazadores de Brujas que no cuente con poderes psíquicos y que no sea un Necrón puede tirar 1D6. Con un resultado de 1 ó 2, el personaje obtiene el poder psíquico Desuellamentes; con un 3 ó 4 puede usar Abrasión del Alma y con un resultado de 5 ó 6, el Baile de Marionetas. Todos los poderes enumerados requieren superar un chequeo psíquico. Esto no cuenta como haber utilizado una opción adicional de C.G.

0-1 PSÍQUICO NO AUTORIZADO

Los psíquicos no autorizados, sin entrenamiento ni instrucción, suponen una terrible amenaza para los que los rodean, con el riesgo de posesión siempre presente. Poco a poco, aprenden a perfeccionar sus poderes y a defenderse de lo que escapa a su alcance. Libres de las restricciones y de la protección que impone un entrenamiento adecuado, desarrollan unas cualidades formidables. Pocos conservan la cordura y enfrentarse a un poderoso psíquico no autorizado es uno de los mayores retos para un inquisidor del Ordo Hereticus.

	Ptos.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Psíquico No Autorizado	20	2	2	2	3	5	3	1	9	–

Escuadra: 1.

Armamento: pistola láser.

Opciones: puedes convertir la pistola láser en pistola bólter por un coste adicional de +2 ptos. o en una pistola de plasma por +15 ptos. Puedes sustituir la pistola láser por una escopeta o por un rifle láser sin coste adicional en puntos. Puedes sustituir la pistola láser por un bólter por +2 ptos. Puedes equiparlo con un arma de combate cuerpo a cuerpo por +1 punto y también puedes convertir el arma de combate cuerpo a cuerpo en arma de energía por +15 ptos.

Poderes psíquicos: un Psíquico No Autorizado puede adquirir cualquier número de poderes psíquicos de los adversarios por +20 puntos cada uno, aunque debe adquirir al menos uno. El Psíquico debe superar un chequeo psíquico para usar sus poderes y solo puede usar un poder por turno, a menos que tenga un potenciador.

Potenciador: un Psíquico No Autorizado puede equiparse con un potenciador del tipo dosificador de espectro, xenoartefacto o familiar por un coste de +15 ptos. Un psíquico con un potenciador puede usar dos poderes psíquicos por turno.

Personaje independiente: un Psíquico No Autorizado es un personaje independiente y deben aplicársele todas las reglas especiales sobre personajes independientes descritas en el reglamento de Warhammer 40,000.

PODERES PSÍQUICOS DE LOS ADVERSARIOS

Desuellamentes

Fase: en la fase de disparo del psíquico, en lugar de disparar.

Efecto: elige como objetivo a una miniatura enemiga como mucho a 45 cm del psíquico y en línea de visión. Ambos jugadores tiran 1D6 y suman al resultado el Liderazgo de sus respectivas miniaturas. Por cada punto de más que obtenga la miniatura ganadora, la perdedora pierde una Herida. No permite tiradas de salvación por armadura (puede efectuarse una tirada de salvación invulnerable por cada herida sufrida).

Abrasión del Alma

Fase: en la fase de disparo del psíquico, en lugar de disparar.

Efecto: cuando se usa, el psíquico puede descargar rayos de energía psíquica sobre una unidad enemiga con el siguiente perfil: F4, FP-, Asalto 2D6. Tira 1D6 cada vez que uses el poder. Un resultado de 6 indica que el ataque tiene FP3 y el enemigo es destruido. Si obtiene un 1, el psíquico en su locura impacta en una de sus propias unidades (elegida por el oponente). En este caso, no es necesario efectuar chequeos de desmoralización por bajas. La unidad seleccionada debe ser un objetivo válido.

Baile de Marionetas

Fase: en la fase de asalto del psíquico, en lugar del asalto.

Efecto: este poder afecta a una unidad enemiga como máximo a 30 cm y en línea de visión. Antes de librar otros asaltos, la unidad debe resolver de inmediato un turno de ataques en combate cuerpo a cuerpo usando las opciones de armas disponibles para el psíquico. Si la unidad ya está trabada en combate, los supervivientes lucharán normalmente durante el resto de la fase de asalto. Los personajes independientes de la unidad se consideran inmunes (el psíquico prefiere disfrutar del horror que suponen las acciones de sus amigos).

0-1 CARDENAL APÓSTATA

Los cardenales de la Eclesiarquía son individuos extremadamente carismáticos, responsables de la salud espiritual de los fieles del Emperador. Un cardenal apóstata es un individuo que ha perdido la gracia del Emperador y se ha convertido en un ser deforme, diabólico y demente. Estos megalómanos harán cualquier cosa a su alcance para explotar la fe del Emperador en su propio beneficio. Sutilmente, el apóstata predica la blasfemia y ataca el dogma imperial propagando plegarias oscuras de odio e ira en lugar de himnos de pureza. Un cardenal apóstata supone una amenaza para el Imperio, ya que las mentiras se extienden mucho más rápido que la plaga más virulenta.

	Ptos.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Cardenal Apóstata	115	3	3	3	3	3	3	1	10	6+

Escuadra: 1.

Equipo: rosarius, promesa de liberación (cuenta como un mandato inquisitorial; consulta la armería), arma de combate cuerpo a cuerpo.

REGLAS ESPECIALES

Personaje independiente: a menos que vaya acompañado por su escolta (consulta abajo), el Cardenal Apóstata es un personaje independiente y deben aplicársele todas las reglas especiales sobre personajes independientes descritas en el reglamento de Warhammer 40,000. Si su escolta resulta destruida, el cardenal apóstata se convierte en un personaje independiente y puede unirse a una nueva escuadra.

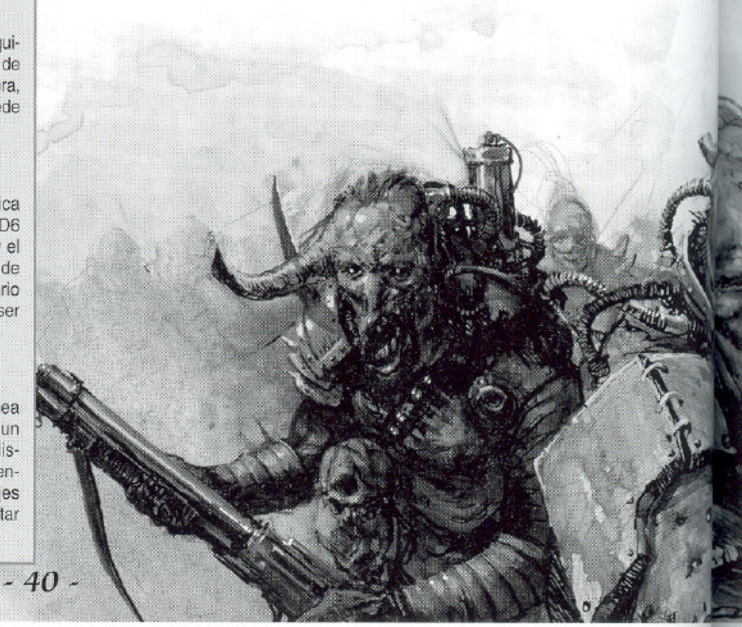
Escolta: el Cardenal Apóstata puede disponer de una escolta de entre 0 y 5 Guardias Pontificios. El Guardia Pontificio tiene el mismo perfil de atributos que el Cruzado del Séquito Inquisitorial y puede representarse mediante miniaturas de cruzados.

Inspirar a las masas: el poder del Cardenal Apóstata se basa en una constante oratoria que inspira la devoción total en todos los que lo rodean. El Cardenal Apóstata puede efectuar un chequeo de liderazgo al inicio de su turno y, si lo supera, toda escuadra de su ejército que esté a 30 cm o menos de él superará automáticamente todos los chequeos de desmoralización y de acobardamiento que deba efectuar (aunque lo fallase automáticamente) hasta el inicio del turno siguiente del adversario.

El rebaño: las unidades de Traidores no se tienen en cuenta para el número máximo de unidades de tropas de línea que pueden incluirse en un ejército con un Cardenal Apóstata como opción de C.G. Por ejemplo, para una misión estándar, el adversario podría incluir las seis opciones de tropas de línea, además de una opción adicional de tropas de línea a su elección, a condición de que sea de Traidores.

"¡Malditos! Cuando al fin logras que todo el mundo caiga bajo el dominio de tu maligna influencia, aparece un pequeño y patético inquisidor que se queja al Adeptus Terra de psíquicos no autorizados y posesión demoníaca. Quiero decir, ¿parezco poseído? Bueno, ¿lo parezco? ¿LO PAREZCO?".

Diario personal del Señor Varlak, 995.M41 (durante la Purga de Korsk II)



TROPAS DE LÍNEA

MUTANTES

La maldición de la mutación arruina el reino del Emperador condenando a poblaciones enteras a brutales pogromos de limpieza y encarcelación. Verdaderas mareas de mutantes a menudo marchan a la guerra a instancias de individuos carismáticos, pues los despojos de la Humanidad pueden ser manipulados fácilmente por un buen orador o por un psíquico poderoso. Actuando como sus servidores para lograr la dominación del mundo, estas retorcidas y deformes criaturas se tambalean hacia la batalla con un único propósito: vengarse de los que una vez los oprimieron.

	Ptos.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Mutante	8	3	2	3	3(4)	1	3	1(2)	7	5+
Mutante Líder	+10	3	2	3	3(4)	2	3	2(3)	8	5+

Escuadra: 15-30.

Armamento: una variedad de toscas espadas, lanzas, pistolas básicas, bombas, garrotes y estacas que cuenta como una sola arma de combate cuerpo a cuerpo; además, granadas de fragmentación.

Opciones: la escuadra puede cambiar su arma de combate cuerpo a cuerpo por armas de fuego sin coste adicional o por una pistola automática o pistola láser por +1 pto. por miniatura. La escuadra puede equiparse con granadas perforantes por +2 ptos. por miniatura. Hasta dos miniaturas de la escuadra pueden reemplazar su armamento por un lanzallamas por +3 ptos. por miniatura o una ametralladora pesada por +5 ptos. por miniatura.

Personaje: uno de los Mutantes puede convertirse en un Mutante Líder por un coste adicional de +10 ptos. El Mutante Líder puede gastar un máximo de 15 ptos. en armas y equipo de la armería de Marines Espaciales del Caos (excepto marcas, regalos, etc.).

Mutaciones: son el equivalente de los regalos demoníacos descritos en el Codex Marines Espaciales del Caos. Los Mutantes ya tienen incluidas en su perfil las mutaciones resistencia demoníaca (+1R) y mutación demoníaca (+1A).

Una de las mutaciones siguientes también está disponible por el coste por miniatura indicado. Si eliges una mutación, debe aplicarse a toda la escuadra. Ninguna mutación puede elegirse más de una vez:

- **Abotargado:** +3 ptos./miniatura; tirada de salvación por armadura de 4+.
- **Corpulento, musculoso y/o con cabeza de cabra:** +3 ptos./miniatura; cuenta como fuerza demoníaca (+1 a la Fuerza).
- **Horrible, hipnótico o de colores brillantes:** +2 ptos./miniatura; cuenta como apariencia demoníaca (el enemigo sufre -1 al Liderazgo en los asaltos).
- **Levitar, flotar o volar:** +6 ptos./miniatura; cuenta como velocidad demoníaca (mueven como la caballería).

TRAIDORES

Los traidores son aquellos que han dado la espalda a la luz del Emperador y han unido su destino al de los siervos de la oscuridad. Ya sean seducidos por promesas de riqueza o dominados por poderes psíquicos, regimientos enteros, incluso mundos enteros, pueden convertirse en traidores y romper sus votos de lealtad. Los traidores suelen ir bien armados con armas robadas y rapiñadas de una gran variedad de fuentes y no han enloquecido lo suficiente como para perder del todo sus habilidades.

	Ptos.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Traidor	8	3	3	3	3	1	3	1	6	5+
Agitador	+10	3	3	3	3	1	3	2	7	5+

Escuadra: 5-15.

Armamento: rifle láser y granadas de fragmentación.

Opciones: cualquier número de miniaturas puede cambiar su rifle láser por un rifle automático, por una escopeta o por una pistola láser/pistola automática y un arma de combate cuerpo a cuerpo sin coste adicional. Una miniatura puede cambiar su armamento por un lanzallamas (+3 puntos), un rifle de fusión (+10 puntos), un rifle de francotirador (+5 puntos), un rifle de plasma (+10 puntos), una ametralladora pesada (+10 puntos) o un lanzagranadas (+10 puntos). Hasta dos Traidores pueden formar una de las siguientes dotaciones de arma pesada: bólter pesado (+10 puntos), cañón láser (+20 puntos), mortero (+15 puntos), cañón automático (+15 puntos) o lanzamisiles (+15 puntos). La escuadra puede estar armada con granadas perforantes (+2 puntos/miniatura).

Personaje: se puede convertir un Traidor en un Agitador (+10 puntos). Este personaje puede escoger armas y equipo (solamente esto; es decir, ni marcas, ni regalos, etc.) del Codex Marines Espaciales del Caos por un valor máximo de 15 puntos.

Transporte: las escuadras de Traidores de 10 miniaturas o menos pueden montar en un Rhino (con HP3; las modificaciones para vehículos se eligen del Codex Marines Espaciales del Caos) por +50 puntos o, si contienen 12 miniaturas o menos, en un Chimera (las modificaciones para vehículos se eligen del Codex Guardia Imperial) por +70 puntos. Las unidades montadas en un transporte se consideran tropas de ataque rápido en lugar de tropas de línea.

REGLAS ESPECIALES

Infiltrarse: los Traidores suelen estar familiarizados con las defensas y estructuras locales y son expertos en la traición como método para obtener ventajas tácticas. Para representarlo, los Traidores pueden utilizar las reglas de infiltración si la misión que se juega lo permite.



ARGUMENTOS PARA LOS CAZADORES DE BRUJAS

El Ordo Hereticus, igual que el resto de ordos de la Inquisición, no se limita a combatir enemigos mencionados específicamente en sus preceptos. La misión básica del Cazador de Brujas es acabar con los herejes y todos los que se levanten contra él pueden ser clasificados como tales. En las páginas siguientes te mostramos algunos hilos conductores que puedes utilizar para tus partidas de Warhammer 40,000 y que te permitirán jugar contra cualquier oponente. Por supuesto, en el 41° Milenio solo hay guerra, así que estas ideas no son las únicas y debes utilizarlas como punto de partida para inventarte tus propias misiones, argumentos y campañas.

Argumentos genéricos:

- El general/demagogo/señor de la guerra/predicador del enemigo está practicando la brujería.
- Una invasión enemiga se dirige directamente hacia un lugar de gran importancia espiritual para el credo imperial; el Adepta Sororitas lo defenderá a toda costa.
- El enemigo está ejerciendo su control sobre un grupo de humanos capturados o subversivos. Según los Cazadores de Brujas, se trata de traidores, herejes o instrumentos involuntarios, en función de la inclinación filosófica de cada inquisidor. En cualquier caso, deben ser erradicados. Todos ellos.
- El enemigo ha capturado a un individuo de gran importancia para el Ordo Hereticus; quizás se trate de un psíquico latente, de un intocable o de un líder religioso. Los Cazadores de Brujas han de traerlo de vuelta.
- El líder enemigo dice ser la reencarnación de un santo y está reclutando decenas de miles de seguidores para su causa. El Ordo Hereticus está convencido de que se trata de un impostor.

Por qué combatirían los Cazadores de Brujas a los Marines Espaciales:

- Los capellanes del capítulo predican una interpretación del credo imperial considerada herética y los Cazadores de Brujas tienen que hacer que el capítulo rebelde pague por sus creencias.
- Durante mucho tiempo se ha sospechado que la semilla genética de un capítulo del Adeptus Astartes ha crecido corrupta e impura desde los días gloriosos de la Gran Cruzada. Los Cazadores de Brujas han de conseguir una muestra de la semilla genética, pero los Marines Espaciales no están dispuestos a cooperar.
- El señor del capítulo ha manifestado inesperadamente prodigiosos poderes psíquicos, por lo que ahora se cuestionan las defensas psíquicas del capítulo. Los Cazadores de Brujas no pueden permitir que se genere un capítulo de psíquicos no autorizados, por lo que resuelven acabar con ellos antes de que sea demasiado tarde.
- Los bibliotecarios de un capítulo son capaces de invocar unos poderes psíquicos desconocidos para el resto de fuerzas de los Marines Espaciales. Esto hace creer al Ordo Hereticus que están traficando con conocimientos a los que ningún siervo leal al Emperador tiene acceso.
- Muchos capítulos de los Marines Espaciales son notoriamente independientes y a menudo siguen sus propias aspiraciones sin recurrir a la política imperial. Uno de estos capítulos se niega a prestar ayuda cuando se le solicita; el resultado es la pérdida de un mundo estratégicamente vital y el Ordo Hereticus decide llevar al señor del capítulo ante la justicia.
- El capítulo recluta a sus aspirantes de un mundo salvaje y hace poco se ha descubierto que la semilla genética nativa está sutil e irreparablemente corrupta y así lo ha estado durante miles de años. El Ordo Hereticus no puede correr el riesgo de que el capítulo pueda haber heredado las mutaciones de su mundo natal.

Un hereje puede ver la verdad y buscar la redención. Se le puede perdonar su pasado y se le absolverá con su muerte. Un traidor nunca puede ser perdonado. Un traidor nunca encontrará la paz en este mundo o en el que le espera. No hay nada en este mundo más condenado u odiado que un traidor.

Por qué combatirían los Cazadores de Brujas a los Tiránidos:

- La mente enjambre domina una gran parte de la población de un mundo imperial. El Ordo Hereticus debe descubrir si esto se debe a una manipulación psíquica o genética antes de llevar la guerra hasta los cultistas humanos y sus monstruosos maestros.
- Un mundo altar ha caído en manos del Gran Devorador, pero las Hermanas de Batalla no lo abandonarán hasta que recuperen una gran reliquia de su orden.

Por qué combatirían los Cazadores de Brujas al Caos:

- Un grupo de cultistas que reclaman ser los descendientes del Emperador está esparciendo sus sucias patrañas por todo el sector. El Ordo Hereticus conoce a estos lunáticos y sabe que estos seguidores del Caos intentan nublar el entendimiento de hombres que en el pasado estaban sanos.
- La aparición de cultos clandestinos suele ser la primera señal de la influencia del Caos en un mundo imperial y la primera línea de defensa suele ser el Ordo Hereticus.
- Una secta del credo imperial ha sido declarada excomulgada y los Cazadores de Brujas se disponen a destruir a sus partidarios. En su desesperación, el líder del sector invoca los poderes de la disformidad para protegerse. Al no disponer de tiempo suficiente para llamar al Ordo Malleus y a los Caballeros Grises, el Ordo Hereticus y el Adepta Sororitas deben completar su misión en solitario.
- Las hordas de los Perdidos y los Condenados intentan profanar un sagrado mundo cardenalicio y solo las Hermanas de Batalla están preparadas para hacerles frente.
- Las fuerzas del Caos han inspirado una sublevación civil en un mundo imperial. El Ordo Hereticus se ocupa de los rebeldes mientras el Ordo Malleus intenta dar caza a sus maestros.

Por qué combatirían los Cazadores de Brujas a los Eldars:

- Toda la raza eldar está compuesta por brujos descarriados.
- Una fuerza eldar llega a un mundo verde y distante afirmando que se trata de un "mundo virgen" eldar y reclama a su pequeña comunidad de Hermanas recluidas que lo abandonen. Las Hermanas piden ayuda a las órdenes militantes y la guerra se desata en lo que antaño fue un tranquilo paraíso.
- Un Cazador de Brujas radical pretende capturar a un vidente para que descubra los secretos que encierra el futuro, lo que ayudará a defender mejor el Imperio.

Por qué combatirían los Cazadores de Brujas a los Orkos:

- Un enorme ¡Waaagh! orko se dirige a un mundo donde se encuentra un convento del Adepta Sororitas. Las Hermanas deben combatir en una desesperada contención para poder ganar tiempo y evacuar la población del planeta.
- Se cree que los Orkos han inventado un escudo psíquico estructuralista y único. Los Cazadores de Brujas necesitan saber más sobre él.
- Un kaudillo orko ha manifestado unos impresionantes poderes psíquicos y está siendo aclamado como el "eztrambótiko" más grande de todos los tiempos. Tan fuerte es su poder psíquico que es capaz de conseguir que los humanos se unan a su ¡Waaagh! Los Cazadores de Brujas deben detener esta abominación antes de que más siervos del Emperador sean convertidos.

Por qué combatirían los Cazadores de Brujas a la Guardia Imperial:

- Aunque es común que los regimientos de la Guardia Imperial empleen a soldados no humanos como ogretes y ratlings, este regimiento en particular está reclutándolos de un mundo esclavo industrial. El Ordo Hereticus planea acabar con esto inmediatamente.
- El regimiento ha regresado victorioso de una campaña, pero se sospecha que los guerreros han sido expuestos a la filosofía radical y peligrosa de sus enemigos. El Ordo Hereticus no permitirá que amenacen la pureza doctrinal del Imperio.
- El regimiento está bajo la influencia de un cardenal declarado Traitor Excomunicatus y será castigado tan severamente como su maestro.
- Un culto decadente y librepensador se ha infiltrado en el ejército y sus enseñanzas herejes se propagan como el fuego a través de las filas.
- El mundo natal del regimiento se ha rebelado contra el gobierno del Adeptus Terra. Los Cazadores de Brujas lideran una represión brutal.
- Un psíquico no autorizado de gran poder mantiene a un regimiento bajo su control. Aunque solo son instrumentos involuntarios de las mentiras del brujo, los Guardias Imperiales deben responder ante el Ordo Hereticus.

Por qué combatirían los Cazadores de Brujas a los Eldars Oscuros:

- Una incursión de los Eldars Oscuros ha designado como objetivo lo que el arconte considera una ermita solitaria que no ofrecerá resistencia y proporcionará ganancias fáciles para las cárceles de esclavos de Commorragh. Pero está equivocado. En realidad, se trata de un centro de entrenamiento apartado para la elite del Adepta Sororitas, que no se alegra demasiado de la intrusión.
- Un cautivo de los Eldars Oscuros ha sido identificado por la orden famulata como un descendiente del gran santo, Sebastian Thor. Acompañado por un inquisidor thoriano, el Adepta Sororitas correrá el riesgo que conlleva el rescate del prisionero.
- Un Cazador de Brujas extremista intenta capturar un hemónculo eldar oscuro para tratar de descubrir los secretos de su macabra vocación y, si es posible, aplicarlos a sus propios interrogatorios.

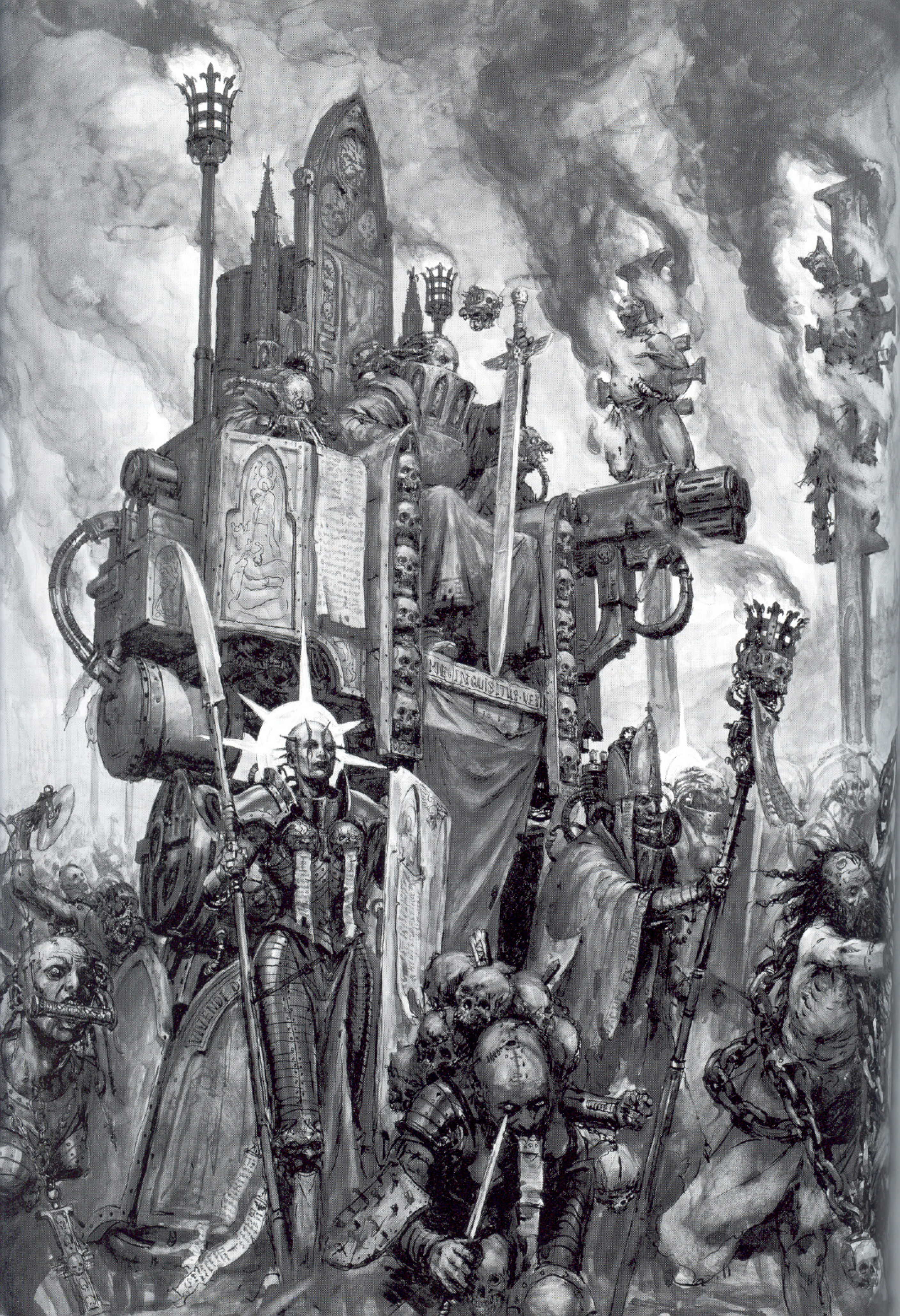
Por qué combatirían los Cazadores de Brujas a los Necrones:

- El primer contacto registrado con la raza de los Necrones ocurrió en Santuario 101, un aislado convento del Adepta Sororitas en la Franja Este, donde las Hermanas de Batalla fueron masacradas por incursores necrones. Otras bases distantes son igual de vulnerables...
- Los intocables tienen un gran valor tanto para el Imperio como para los Necrontyr. Para la Inquisición, son valiosos agentes por su inmunidad a los poderes psíquicos; pero, para los Necrones, son la materia prima de la que saldrá el futuro de la raza en forma de los poderosos parias. ¿Qué ocurriría si un intocable fuese descubierto por ambas fuerzas a la vez?
- Un grupo de humanos está luchando del lado de los Necrones. Quizás simplemente están esclavizados o a lo mejor son una forma de protoparia, una nueva tropa cuya transformación no se ha completado. Es esencial que el Ordo Hereticus descubra la verdad.

Por qué combatirían los Cazadores de Brujas a los Tau:

- El Ordo Hereticus anda tras la pista de un grupo de Guardias Imperiales que han desertado para unirse al "Gran Dios Supremo" del imperio tau. Cuando los Cazadres de Brujas logren darles caza, deberán enfrentarse a los traidores y a sus aliados.
- El Ordo Hereticus ha observado que miembros de la casta etérea son capaces de ejercer un control rígido sobre sus subordinados, una habilidad que ellos también codician. Conocedores de que esta habilidad puede rebasar los límites de las especies, los Cazadores de Brujas deciden capturar un etéreo para su disección.
- Las inmediaciones del imperio tau están peligrosamente cerca del Imperio. El Ordo Hereticus no desea ver a ciudadanos imperiales expuestos a las nociones radicales del colectivo xenos y por ello inicia el ataque de una colonia tau aislada.





GRAN INQUISIDOR KARAMAZOV

Juez Pirofante de Salem Proctor

La reputación del Gran Inquisidor Fyodor Karamazov como Cazador de Brujas despiadado e implacable ya era bien conocida por todo el Segmentum Solar cuando se enfrentó al Eclesiarca Decius XXIII en 945.M41. La confrontación casi acabó en batalla y causó el martirio e inmolación de un joven predicador del mundo de Salem Proctor. Este mundo había roto sus votos de fe con la Eclesiarquía; su cardenal apóstata había explotado los recursos de ese planeta en su propio beneficio y había desterrado a todos los que lo habían desafiado. El Gran Inquisidor Karamazov lideró una flota, junto con dos órdenes completas del Adepta Sororitas, con la intención de destituir al apóstata; pero, a su llegada, descubrió que aquel mundo ya se había rebelado contra su traidor gobernante.

Un humilde predicador llamado Icarael lideró la revuelta popular de Salem Proctor contra el cardenal traidor y, junto a las fuerzas del inquisidor, derrotó a sus ejércitos y lo expulsó de las ardientes ruinas de su catedral. Ninguno de los que conoció al joven pudo resistirse ante su simple elocuencia, su devoción al Emperador y su humildad. Para algunos, su increíble recuperación de un planeta bastaba para probar que Icarael era alguien guiado por una mano divina y que en su interior brillaba la luz del Emperador. No pasó mucho tiempo antes de que los inquisidores de la facción thoriana se enterasen de las hazañas de este joven clérigo y, ansiosos ante la posibilidad de haber encontrado un recipiente potencial para el espíritu del Emperador, partieron hacia Salem Proctor. Pero el Gran Inquisidor Fyodor Karamazov, sentado encima de los huesos carbonizados de cientos de herejes en su Trono del Juicio, tenía otros planes.

Karamazov había ascendido de manera continuada en el Ordo Hereticus durante décadas ganando muchos adeptos entre los elementos más puritanos de la Inquisición por su férrea determinación de castigar a la bruja y al hereje sin mostrar ningún tipo de piedad. Sus acciones se basaban en la aplicación estricta del credo imperial y, aunque algunos miembros de la Inquisición criticaban la rigidez de sus métodos y afirmaban que había enviado a miles de inocentes a la muerte, Karamazov siempre les replicaba con la famosa máxima del Juez Traggat, según la cual las declaraciones de inocencia no significan nada y sirven tan solo para demostrar una estúpida falta de precaución.

Como firme amalatiano, Karamazov se oponía a la noción de cambio, pues creía que el plan que el Emperador tenía destinado para su pueblo debía desarrollarse tal y como Él lo había dispuesto y sin la arrogante intervención de aquellos que creían comprender su voluntad. Antes de que llegaran los inquisidores thorianos, Karamazov arrestó a Icarael y lo condujo a la fortaleza inquisitorial de Severian, donde lo arrojó a los Salones de la Verdad y la Penitencia. Karamazov era un juez muy estricto y hacía caso omiso de las declaraciones de inocencia, llegando en una famosa ocasión a afirmar con orgullo que había mandado más brujas y herejes a la hoguera que el propio Macharius. Durante seis meses, Karamazov sometió a Icarael a todos los tormentos y argumentos teológicos que tenía a su disposición ignorando las repetidas demandas de otros inquisidores y miembros de la Eclesiarquía que deseaban poder ver al predicador.

El Eclesiarca Decius XXIII solicitó a los Señores de la Inquisición que ordenasen la liberación de Icarael, mientras que otros inquisidores movilizaron fuerzas locales y se prepararon para poner asedio a Severian en caso de que no se les concediera permiso para ver al predicador. Pero para entonces ya era demasiado tarde. Actuando como juez, jurado y verdugo, Karamazov ascendió al Trono del Juicio y dictó su sentencia sobre Icarael: no era más que un falso profeta del Emperador y por ello iba a ser purificado por las llamas de la redención. El lexicomecánico del trono efectuó el acta notarial de la sentencia y el servoverdugo implantado la llevó a cabo. Tras ejecutarse la sentencia, los restos carbonizados de Icarael se entregaron a la Eclesiarquía para ser inhumados y Karamazov regresó a sus quehaceres cotidianos. El eclesiarca exigió su arresto y ejecución inmediata, pero, cuando más tarde se descubrió la mancha del Caos entre los que habían seguido las enseñanzas de Icarael en Salem Proctor, Karamazov fue reivindicado lo más públicamente posible. A pesar de todo, Karamazov se había ganado la perenne enemistad de la Eclesiarquía y de la facción thoriana de la Inquisición.

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Karamazov	205	4	4(5)	6	5	4	4(5)	3	10	2+

Un ejército de Cazadores de Brujas de 1.500 puntos o más puede incluir al Gran Inquisidor Fyodor Karamazov como personaje especial. Se considera una de las opciones de C.G. del ejército y debe utilizarse exactamente como se describe a continuación. No puede equiparse con ningún objeto adicional de la armería de los Cazadores de Brujas.

Equipo: cofrade sabio, servoverdugo con cañón de fusión, servocráneo, rosarius, Espada de la Justicia (espada de energía de precisión), mandato inquisitorial, Trono del Juicio (véase más adelante).

REGLAS ESPECIALES

Voluntad de hierro: un Gran Inquisidor tiene una determinación inquebrantable y sabe perfectamente lo que tiene que hacer para alcanzar sus objetivos. Por tanto, Karamazov puede decidir superar o fallar todo chequeo de desmoralización o de acobardamiento que deba efectuar. Aunque el chequeo se fallase automáticamente de por sí, puede seguir decidiendo si superarlo o fallarlo.

Criatura monstruosa: dado el tamaño y la potencia del Trono del Juicio, el Gran Inquisidor Fyodor Karamazov se considera una criaturas monstruosa y debe seguir esta regla tal y como se describe en el reglamento de Warhammer 40,000.

La fuerza de la soledad: Karamazov no puede formar parte de ninguna unidad y puede ser designado como blanco de los disparos enemigos aunque se encuentre a 15 cm o menos de otros objetivos. Las demás restricciones para designar blancos, como el alcance y la línea de visión, se siguen aplicando.

Inflexible: tan temible es la reputación del Gran Inquisidor Karamazov que todo el que combate a su lado se ve inspirado tanto por el fervor que demuestra al castigar a los malhechores como por las celebérrimas represalias que toma contra los que le fallan. Todas las unidades amigas a 30 cm o menos del Gran Inquisidor pueden repetir todo chequeo de desmoralización y de acobardamiento que hayan fallado. En caso de que el fallo sea automático, esta habilidad no tiene efecto.

Trono del Juicio: el espíritu de esta olvidada reliquia tecnológica, que se descubrió en unas excavaciones en las Criptas de Abraxras, se revigorizó y se ofreció a Karamazov al ascender este al rango de Gran Inquisidor. Este milenario aparato aumenta los atributos de Fuerza y Resistencia del Gran Inquisidor (mejoras ya incluidas en su perfil).

Escolta: Karamazov y su escolta se consideran una sola miniatura con un perfil conjunto. No puede contar con ningún otro Cofrade y ninguno de los Cofrades puede actuar de forma independiente ni se retiran como baja por ninguna razón. Al estar conectado al logister del Trono del Juicio, el Lexicomecánico del Inquisidor Karamazov cuenta como dos Sabios Cofrades (el modificador a la HP ya está incluido en el perfil de atributos) y el Servoverdugo se considera un Serviarma capaz de disparar su cañón de fusión aunque el Gran Inquisidor se haya desplazado en la fase de movimiento. El Gran Inquisidor también va acompañado de un Familiar Servocráneo.

"En mi tribunal no existen las declaraciones de inocencia. Toda declaración de inocencia es culpable de hacerme perder el tiempo. Culpable".

Gran Inquisidor Fyodor Karamazov



SANTA CELESTINE

Hieromártir de la Cruzada Palatina, La Santa en Vida

No se tienen muchos datos acerca de la vida de Celestine antes de ser declarada Santa en vida, aparte de que era una hermana arrepentida de la Orden de Nuestra Señora Mártir. No era más que una simple guerrera entre las atormentadas fieles que luchaban una guerra prolongada contra los herejes del Cisma Palatino.

La guerra contra los cismáticos había llegado a un punto muerto en el planeta apóstata de Eurytion. Celestine encabezó la primera oleada de la ofensiva contra las murallas de la capital y su furia fue terrible para los que la tuvieron que presenciar. Celestine cayó aquel día, junto con todas las demás arrepentidas; pero, a pesar de la derrota, se dice que durante el asalto eliminó a más de cien cismáticos descuartizándolos con su eviscerador mientras ella y sus hermanas gritaban por su redención. Cuando el ejército se retiró y cayó la oscuridad, su maltrecho cuerpo fue recuperado de la brecha en las murallas y transportado por una solemne procesión de Hermanas.

Cuando los restos mortales de Celestine se dejaron reposar entre los muertos a los que se estaba honrando, sus Hermanas vieron que todavía quedaba vida en su interior. En sus ojos contemplaron la luz de los elegidos por la divina voluntad del Emperador y se acercaron a ella con reverencia para limpiar su cuerpo de la sangre y la suciedad de la batalla hasta que quedó inmaculada ante ellas.

Al día siguiente se reanudó el asalto contra la ciudad con Celestine a la cabeza del ejército. La capital cayó en pocas horas y el resto de la Cruzada Palatina se transformó en un sangriento remolino de venganza a la vez que se aclamaba a Celestine como la cabeza principal de la cruzada. No solo se exterminó a los cismáticos de todo el sector, sino a todo ser al que los cruzados no consideraron merecedor de seguir existiendo en el reino del hombre.

Lord Ansgar, el líder de la cruzada, pensaba que la guerra llegaría a su fin en el mundo capital del sector Palatino, pero Celestine insistió en liberar primero un pequeño planeta apartado llamado Sanctus Lys. Lo que solo ella sabía era que en ese planeta se encontraba la milenaria Capilla del Corazón Ardiente, un lugar sagrado que antaño visitara Santa Katherine. Entre sus destrozadas ruinas, Celestine ordenó apartar un altar royo y levantar las losas debajo de este. Cumpliendo sus órdenes, sus seguidores dejaron al descubierto la entrada a una cripta escondida. Tras prohibir que nadie la siguiera, descendió los polvorientos peldaños que nadie había pisado en milenios.

Sus seguidores aguardaron su regreso, al principio con paciencia, pero, a medida que fue pasando el tiempo, se fueron llenando de preocupación. Sin embargo, Celestine había dado órdenes estrictas de que nadie la siguiera al interior de la cripta. Al final, cuando las primeras luces del alba iluminaban la capilla en ruinas, Celestine surgió de la tumba llevada por una columna de divino resplandor y atendida por querubines y palomas. Iba vestida con una armadura dorada y brillante y sostenía en su mano una espada recubierta de pétalos perfumados, con la hoja tan reluciente que nadie podía mirarla directamente. Contempló lo que la rodeaba y todo el que se atrevió a mirarla a los ojos se vio preso de una mezcla en igual medida de adoración celestial y de terror infernal.

Después de su apoteosis, Lord Ansgar y un cónclave de sus compatriotas thorianos declararon a Celestine una Santa en vida. Fue aclamada como la Hieromártir de la Cruzada Palatina y combatió al frente de numerosas guerras de fe. Su sola presencia infundía un fervor sin precedentes en los fieles y a manos de sus ejércitos cientos de miles de herejes sufrieron una muerte ardiente. La mayoría sentían un profundo temor ante su presencia, pues estar junto a ella implicaba someterse al juicio de alguien cuyo ejemplo no podría ser nunca emulado. Su influencia sobre el Adepta Sororitas, para el que se convirtió en un foco de veneración absoluta, resultó milagrosa, pues era una Santa en vida y las Hermanas de Batalla la seguirían hasta el mismísimo centro del Ojo del Terror en caso de que ella decidiera conducirlas hasta allí.

El Imperio perdió a Celestine en los combates contra el señor de la guerra renegado de Forrax. Cuando el lunático señor de la guerra activó la fusión del milenario generador atómico que había en el corazón de su fortaleza, un área de muchos kilómetros a la redonda se vio reducida a meros átomos. Muchos son los que creen que pereció justo en el momento de su mayor triunfo, aunque no hubo ningún superviviente que ofreciera la auténtica versión de la conclusión de la batalla. La imponente Torre de los Héroes en la sagrada Terra hizo repicar sus campanas para proclamar su pérdida entre los fieles, momento en el que un billón de almas dejaron por un instante sus quehaceres y dirigieron sus miradas hacia el palacio del Emperador unidas en la tristeza por la heroína caída. A las Sororitas, en cambio, que estaban en plegaria en los salones del Convento Prioris, las tristes campanadas las llenaron de alegría, ya que entonces supieron que, si había caído, Celestine estaría entonces sentada junto al Emperador.

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Sta. Celestine	201	5	5	3 (5)	3	3	5	3	10	2+/4+

Un ejército de Cazadores de Brujas de 1500 puntos o más puede incluir a Santa Celestine como personaje especial. Se considera una de las opciones de Cuartel General del ejército y tiene que usarse exactamente como se describe a continuación. No se la puede equipar con ningún elemento de equipo adicional.

Armamento: Espada Flamígera, Armadura de Santa Katherine.

REGLA ESPECIALES

Adepta Sororitas: Santa Celestine sigue las reglas especiales de la página 18.

Personaje independiente: Celestine es un personaje independiente y sigue todas las reglas para personajes del reglamento de Warhammer 40,000.

Armadura de Santa Katherine: esta armadura tan venerada otorga una tirada de salvación por armadura de 2+ **o** invulnerable de 4+.

Coraje: Celestine supera automáticamente todos los chequeos de desmoralización o de acobardamiento que deba realizar, aunque el fallo sea normalmente automático. Confiere esta habilidad a toda unidad de la que forme parte.

Reaparición milagrosa: en caso de que Celestine llegue a perder su última Herida, deberá efectuar inmediatamente un chequeo de liderazgo sin modificar. Si lo falla, se retira como una baja más; pero, si lo supera, se retira del tablero y se pone en reserva. Debe empezarse a tirar para determinar si reaparece en el turno siguiente de los Cazadores de Brujas; en ese turno lo hará con un resultado de 4+ en 1D6; el turno siguiente, con un 3+, etc., siguiendo las reglas normales de reservas. Esta tirada no puede modificarse con equipo (por ejemplo, con sistemas de comunicación avanzados) a menos que forme parte de una regla especial de escenario. Cuando esté disponible, Celestine entrará en juego según las reglas de despliegue rápido y con solo 1 Herida. Esta regla tiene efecto aunque Celestine haya muerto por un ataque de muerte instantánea y puede aplicarse múltiples veces en una misma batalla.

A efectos de calcular los puntos de victoria, Celestine se considera una baja si no supera el chequeo de liderazgo al perder la última Herida (según el procedimiento antes descrito) o si supera el chequeo, pero sigue en reserva cuando se termina la partida.

La Espada Flamígera: esta reliquia sagrada es un arma bendita y en la fase de disparo puede utilizarse como un lanzallamas. No cuenta para el máximo establecido de una sola arma bendita por ejército.

Devota: la presencia de Celestine suma tres Puntos de Fe al total del ejército. No obstante, ella no puede usar la regla especial martirio y la primera vez que se retira del juego la reserva de Puntos de Fe se reduce de inmediato en 1D6 puntos. Si de este modo la reserva llegara a estar por debajo de 0, los martirios dejarán de generar Puntos de Fe durante el resto de la partida.

Alas de la fe: las alas funcionan como un retrorreactor y permiten a Celestine utilizar la regla ataque relámpago descrita en la entrada de las Hermanas Serafines. Además, en vez de asaltar, Celestine siempre puede efectuar un movimiento adicional de hasta 15 cm en la fase de asalto si no está trabada en combate y no forma parte de una escuadra. Este movimiento adicional se hace siguiendo las reglas de tropas con capacidad de salto. Celestine puede realizar este movimiento en el turno en que despliegue rápido, pero no para iniciar un asalto.

"Era un ángel puro como la justa destrucción. Arrasaba a los deformes y levantaba los ánimos de los justos. A su muerte, el grito de un millón de voces pronunció su nombre. ¿Volveremos a verla algún día? No, ni ahora, ni nunca jamás...".

Hermana Patricia de la orden famulata,
acerca de la desaparición de Santa Celestine

CAZADORES DE BRUJAS: SUMARIO

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Gran Inquisidor	4	4	3	3	3	4	3	10	3+
Inquisidor	4	4	3	3	2	4	2	8	4+
Canonesa	4	5	3	3	3	4	3	10	3+
Palatina	4	5	3	3	2	4	2	9	3+
Sacerdote	3	3	3	3	2	4	2	8	-
Hermana Celeste Veterana	4	4	3	3	1	4	2	9	3+
Hermana Celeste	4	4	3	3	1	4	1	9	3+
Hermana de Batalla Veterana	3	4	3	3	1	3	2	9	3+
Hermana de Batalla	3	4	3	3	1	3	1	8	3+
Hermana Serafín Veterana	4	4	3	3	1	4	2	9	3+
Hermana Serafín	4	4	3	3	1	4	1	9	3+
Arcoflagelante	4	0	4	5	1	4	1/1D6	8	4+*
Ama	4	4	3	3	1	4(5)	2(3)	10	4+
Hermana Arrepentida	4	4	3(6)	3	1	3	1	6	4+
Asesino Imperial	5	5	4	4	2	5	3	10	4+*
Asesino del Culto de la Muerte	5	4	4	3	2	5	2	8	5+*
Comando	3	4	3	3	1	3	1	8	4+
Veterano	3	4	3	3	1	3	2	8	4+
Cofrade	3	3	3	3	1	3	1	8	6+
Cofrade Guerrero	3	4	3	3	1	3	1	8	4+
Cruzado	4	3	3	3	1	3	1	8	4+*

** Tirada de salvación invulnerable*

Arma	Alcance	F	FP	Notas
Cañón automático	120 cm	7	4	pesada 2
Pistola bólter	30 cm	4	5	pistola
Bólter	60 cm	4	5	fuego rápido
Combiarma lanzaestacas	60 cm	3	5	asalto 2, hiere a psíquicos con 2+ e ignora tiradas de salvación
Misil Exorcista	120 cm	8	1	pesada 1D6
Lanzallamas	plantilla	4	5	asalto 1, ignora *tirada de salvación por cobertura*
Armas malditas	60 cm	4	6	fuego rápido, sobrecalentamiento
Lanzagranadas (fragmentación)	60 cm	3	6	asalto 1, área
Lanzagranadas (perforantes)	60 cm	6	4	asalto 1
Bólter pesado	90 cm	5	4	pesada 3
Lanzallamas pesado	plantilla	5	4	asalto 1, ignora *tirada de salvación por cobertura*
Ametralladora pesada	90 cm	4	6	pesada 3
Rifle infernal	60 cm	3	5	fuego rápido
Pistola infernal	30 cm	3	5	pistola
Misil cazador asesino	ilimitado	8	3	pesada 1
Pistola infierno	15 cm	8	2	pistola, penetración de blindaje 2D6 a 8 cm
Cañón láser	120 cm	9	2	pesada 1
Pistola láser	30 cm	3	-	pistola
Rifle de fusión	30 cm	8	1	asalto 1, penetración de blindaje 2D6 a 15 cm
Lanzamisiles (fragmentación)	120 cm	4	6	pesada 1, área
Lanzamisiles (perforantes)	120 cm	8	3	pesada 1
Mortero	Est. 120 cm	4	6	pesada 1, área
Cañón de fusión	60 cm	8	1	pesada 1, penetración de blindaje 2D6 a 30 cm
Cañón de plasma	90 cm	7	2	pesada 1, área, sobrecalentamiento
Rifle de plasma	60 cm	7	2	fuego rápido, sobrecalentamiento
Pistola de plasma	30 cm	7	2	pistola, sobrecalentamiento
Escopeta	30 cm	3	-	asalto 2
Rifle de francotirador	90 cm	X	6	pesada 1, impacta con 2+, hiere con 4+
Bólter pesado	60 cm	4	5	asalto 2

Ataques orbitales	Fuerza	FP	Notas
Batería de lanzas	10	1	plantilla artillería pesada
Torpedo de fusión	8	3	plantilla artillería pesada; penetración de blindaje 2D6
Bomba antipsíquicos	9	1	consulta lista de ejército para las reglas especiales

				Blindaje				
	HA	HP	F	Frontal	Lateral	Trasero	I	A
Land Raider	-	4	-	14	14	14	-	-
Rhino -	4	-	11	11	10	-	-	
Immolator	-	4	-	11	11	10	-	-
Exorcista -	4	-	13	11	10	-	-	
Chimera -	3	-	12	10	10	-	-	
Castigo del Penitente	4	2	5(10)	11	11	10	3	1D6

REGLAS ESPECIALES

Escudo de Fe: todo poder psíquico dirigido contra una unidad del Adepta Sororitas o que la incluya en su área de efecto se cancela con un 5+. Las armas psíquicas no matan directamente a las Adepta Sororitas, sino que se consideran como armas de energía. Los poderes psíquicos menores no las afectan en absoluto.

Cólera sagrada: las miniaturas que no estén trabadas en combate cuerpo a cuerpo deben moverse usando su tasa de movimiento más el resultado indicado en 1D6 (1=3 cm; 2=5 cm; 3=8 cm; 4=10 cm; 5=12 cm; 6=15 cm) en dirección a la unidad enemiga más cercana; este movimiento ignora el *terreno difícil*. Tienen que cargar y realizar *persecución arrolladora* en caso de ser capaces.

ACTOS DE FE

La Mano del Emperador: se debe obtener un resultado igual o **inferior** al tamaño actual de la escuadra (12 es siempre un fallo). Se usa en la fase de asalto de cualquier jugador antes de tirar para impactar. Da +2 a la Fuerza y golpea con Iniciativa 1.

La Divina Providencia: se debe obtener un resultado igual o **inferior** al tamaño actual de la escuadra (12 es siempre un fallo). Se usa en la fase de asalto de cualquier jugador o en la propia de disparo antes de tirar para herir. Si se usa en la fase de disparo, todo resultado de 6 en la tirada para herir cuenta como FP1. Si se usa en la fase de asalto, todo resultado de 6 para herir se considera como realizado por un arma de energía.

Espíritu de la Mártir: se debe obtener un resultado igual o **superior** al tamaño actual de la escuadra. Se usa al principio de la fase de disparo enemiga o al principio de la fase de asalto de cualquier jugador. La *tirada de salvación por armadura* de la unidad se convierte en *invulnerable* durante esa fase.

La Pasión: se debe obtener un resultado igual o **superior** al tamaño actual de la escuadra. Se usa al inicio de la fase de asalto de cualquier jugador. La unidad obtiene +2 a la Iniciativa. No se puede combinar con *La Mano del Emperador*. No afecta a armas o equipo que alteran la Iniciativa.

La Luz del Emperador: se debe obtener un resultado igual o **superior** al tamaño actual de la escuadra. Se usa al principio de la propia fase de movimiento. La unidad adquiere *coraje* hasta el inicio de su próxima fase de movimiento y supera automáticamente todos los *chequeos de desmoralización* o *de acobardamiento*. Si la unidad se está retirando cuando se usa este poder, se reagrupará automáticamente ignorando las restricciones normales.

PODERES PSÍQUICOS

Sentencia Divina: se usa en la fase de disparo en vez de disparar un arma. Una unidad enemiga a 45 cm o menos y que no esté en combate cuerpo a cuerpo debe efectuar un *chequeo de desmoralización* con su Liderazgo, modificado por la diferencia entre su Liderazgo y el del inquisidor si el del inquisidor es más alto.

Martillo de Brujas: se usa en la fase de disparo en vez de disparar un arma. Se puede usar aunque el inquisidor esté trabado en combate y no requiere línea de visión. 1D6 psíquicos enemigos, empezando con el más cercano, deben superar un *chequeo de liderazgo* o sufrir un ataque de los Peligros de la Disformidad.

El Puño Divino: se usa al inicio de cualquier fase de asalto. Dobla la Fuerza básica del lanzador hasta su siguiente turno. El psíquico cuenta como si tuviera un arma de combate cuerpo a cuerpo adicional. Este poder no afecta a las *tiradas de salvación por armadura* ni al orden de los ataques. El psíquico no podrá utilizar ningún arma hasta el inicio de su próximo turno.

Hágase Su Voluntad: se usa en la fase de asalto antes de efectuar ningún ataque. Cada herida causada por el inquisidor cuenta como dos a efectos de determinar qué bando ha vencido.

Mirada Purgativa: se usa en la fase de disparo en vez de disparar un arma. El blanco es cualquier personaje independiente enemigo a un máximo de 60 cm. Ambos jugadores tiran 1D6 y suman al resultado el Liderazgo de la miniatura. Si el gran inquisidor obtiene un resultado mayor, el Liderazgo del personaje enemigo se reduce en 3 durante el resto de la partida. Solo se puede usar una vez por personaje enemigo.

Azote Psíquico: se usa en la fase de disparo del psíquico en vez de disparar un arma. Cuenta como un arma con el perfil siguiente:

Alcance: 45 cm F 5 FP 5 Asalto 1D6

Se efectúan las tiradas para impactar, para herir y de salvación normalmente. Ignora las *tiradas de salvación invulnerables*.

Palabra del Emperador: se usa al inicio de la fase de asalto del enemigo. Las unidades enemigas que traten de cargar contra el psíquico o la unidad de la que forme parte deben superar un *chequeo de liderazgo* o no podrán asaltar a nadie durante ese turno.

PRODUCIDO POR GAMES WORKSHOP

Primera edición.

UK
Games Workshop Ltd.,
Willow Rd, Lenton,
Nottingham, NG7 2WS

GAMES WORKSHOP®

España
Games Workshop S.L.
Consell de Cent, 334-336
08009 Barcelona

CODEX

CAZADORES DE BRUJAS

Los Cazadores de Brujas del Ordo Hereticus son tal vez los más siniestros de todos los inquisidores, ya que las amenazas a las que deben hacer frente no acechan en las profundidades del espacio ni en la disformidad, sino entre los ciudadanos del Imperio, como la bruja, el mutante y el clérigo traidor. Tales abominaciones son una afrenta al Emperador y junto con su cámara militante, las Hermanas de Batalla, los Cazadores de Brujas se dedican a extirpar el mal de los reinos del hombre con la llama de la pureza.

"La herejía es como un árbol; sus raíces yacen en la oscuridad mientras sus hojas se agitan bajo el sol y, para aquellos que nada sospechan, mantiene una apariencia atractiva y placentera. Cierto es que se pueden podar sus ramas o incluso cortar todo el árbol, pero este volverá a crecer aún más fuerte y bello. Sin embargo, mientras tanto la raíz se va haciendo gruesa y negra carcomiendo la amarga tierra, extrayendo su sustento de la oscuridad, haciéndose cada vez más grande y afianzándose cada vez más firmemente. Tal es la naturaleza de la herejía y por esta razón resulta tan difícil acabar con ella, pues debe eliminarse cada hoja, cada rama, el tronco y la raíz. Debe exorcizarse por completo o reaparecerá mucho más fuerte que antes, una y otra vez, hasta que sea demasiado grande como para poder destruirla. Y entonces estaremos perdidos".

Galan Noirgrim, Preludio del Abominatus

Este libro contiene:

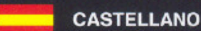
- **LISTA DE EJÉRCITO:** la lista completa de los Cazadores de Brujas, con la que podrás crear un ejército para ir a la batalla. También se incluyen reglas especiales para utilizar a las Hermanas de Batalla en tu ejército imperial, una nueva misión, el séquito inquisitorial, el armamento del Ordo Hereticus y los poderes psíquicos de los Cazadores de Brujas.
- **TRASFONDO:** información acerca del Ordo Hereticus y de las Hermanas de Batalla, así como relatos sobre su fundación y sobre los terribles peligros a los que deben enfrentarse.
- **SECCIÓN DEL HOBBY:** dieciséis páginas a todo color llenas de consejos y trucos para coleccionar y pintar un ejército de Cazadores de Brujas.
- **PERSONAJES ESPECIALES:** las reglas completas y la información de trasfondo de dos nuevos personajes especiales: el Gran Inquisidor Fyodor Karamazov, Juez Pirofante de Salem Proctor, y Santa Celestine, Hieromártir de la Cruzada Palatina.

CÓDIGO DE PRODUCTO
03 03 01 08 005
ISBN 1-84154-491-4



GAMES WORKSHOP
WWW.GAMES-WORKSHOP.ES





CASTELLANO

Es necesario disponer de una copia de Warhammer 40,000 para poder utilizar el contenido de este libro.

IMPRESO EN UK